

PRESENTA

LA SOLUZIONE DI URBAN CHAOS E LE ANTEPRIME DI SPIDERMAN E TONY HAWK'S PRO SKATER 2

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION

PLANET PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE Anno 2 - N. 6 Giugno 2000

OLTRE 50 GIOCHI Solo 4.900 LIRE

SPECIALE E3 DA LOS ANGELES

LE NOVITÀ DELLA PLAY 2!

I GIOCHI • I NUMERI • L'HARDWARE

TUTTI I GIOCHI DEL FUTURO

DA ARMORED CORE 2 A WIPEOUT FUSION

Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBB. 45% - MI

Need For Speed: la sfida in Porsche

ND4 SPD

Street Skater 2 In volo sulla tavola

Euro 2000 Gioca gli Europei su PlayStation


ISSN 1127-6967
00006
9 771127 696605

SQUARESOFT

STAI SCHERZANDO COL FUOCO



VAGRANT STORY™

SOLO CONTRO TUTTI, IN UNA CITTÀ MALEDETTA DAI POTERI OCCULTI
DEI TUOI NEMICI, RIUSCIRAI A SCONFIGGERE IL MALE ASSOLUTO?

Sommario

Planet PlayStation Menu



Il rivale di Tony Hawk's? A voi il giudizio finale. La cosa certa è che, per staccare Pitone da ***Street Skater 2****, siamo stati costretti a chiamare i pompieri. Vi sembra serio?*





*I giochi di oggi e domani. Giocati in anteprima e svelati ai lettori di Planet PlayStation direttamente dall'****E3 di Los Angeles****, la più famosa e importante fiera di videogames.*



Ancora pochi giorni e in Olanda e Belgio inizieranno gli Europei di calcio. Ma se proprio non potete resistere fino al fischio d'inizio, dalla Electronic Arts arriva ***Euro 2000****. Il motore di FIFA, i campioni di sempre.*

La febbra sale alta, l'appuntamento con la velocità torna puntuale. Lasciate la paura nella vostra stanzetta e preparatevi a salire sulle più belle macchine del mondo. È arrivato il nuovo episodio di ***Need for Speed****: questa volta si viaggia in Porsche!* ▶



LEGENDA

S	- su	↕	**Q**	- quadrato	■
G	- giù		**C**	- cerchio	●
Dx	- destra	→	**X**	- tasto x	✕
Sx	- sinistra	←	**R1**	- tasto funzione destra sopra	
S1	- diagonale in alto a sinistra	↖	**R2**	- tasto funzione destra sotto	
S2	- diagonale in basso a sinistra	↙	**L1**	- tasto funzione sinistra sopra	
D1	- diagonale in alto a destra	↗	**L2**	- tasto funzione sinistra sotto	
D2	- diagonale in basso a destra	↘	**N**	- neutro, nessun tasto premuto	
T	- triangolo	▲			

ARCADE

AVVENTURA

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

AZIONE

GIOCHI DI RUOLO

PICCHIADURO

PLATFORM

PUZZLE

RACING

SIMULAZIONI VARIE

SIMULAZIONE SPORTIVA

SPARATUTTO

STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!



Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE:
Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:
Paola Lagala, Ivan Piazza, Michela Rolandi

Team Editoriale:
Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa, Giampaolo Moraschi, Andrea Nicosia, Alessandro Peretti, Christian Pettini, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO
Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

EDITORE
R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Gianni Vallardi

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...
INDIRIZZO FAX:
Planet PlayStation 02/43980181
INDIRIZZO E-MAIL:
playstation@planet.it
SITO INTERNET:
www.gamearena.it





Sono reduce dalla sbornia californiana dell'E3, la massima manifestazione fieristica dell'industria dei videogames. In tre giorni di full-immersion abbiamo visto più di duemila giochi, parlato con centinaia di persone e fatto decine di considerazioni (giuste, caotiche, visionarie, catastrofiche, esaltanti) sul futuro dei giochi. Dominatrice assoluta della Fiera è stata, ovviamente, la Play2. Presentata in pompa magna in una gigantesca conferenza stampa pre-Fiera (oltre mille invitati), celebrata da un oceanico stand Sony, inorgoglita da decine di altre presentazioni da parte degli sviluppatori (soprattutto Electronic Arts, che ha in programma uscite decisamente importanti) e infine celebrata da una festa conclusiva che diventa, ogni anno che passa, sempre più un evento messianico. Sulle onde di una Macy Gray in piena forma l'intero popolo dei videogames ha sancito l'avvento di una macchina destinata a cambiare il concetto stesso di console di gioco.
Una volta il salotto di casa subiva la 'macchinetta con i giochini', considerando inaccettabile la violazione della sacralità del televisore 'centrale'. Quelle cartucce da bambinetti, poi, non facevano tendenza. Meglio rinchiuderle nella camera dei bambini, nel ghetto del *"non approvo ma accetto"*. Poi è arrivata la prima PlayStation. Bella, grigia, con i CD che suonavano anche la musica. La prima barriera veniva superata. Diciotto, venticinque, trenta, fino ai quarant'anni. Tutti contaminati dalla febbre del gioco. Che però restava tale. Un godimento da tenere quasi nascosto, da esibire solo di fronte ad altri complici della stessa malattia. Una sostanza stupefacente da tenere sotto controllo. E adesso arriva la Play2. Nera, sexy, oggetto dei desideri, disponibile a ogni sistemazione, orizzontale o verticale, con il DVD, la memoria, il collegamento alla Rete. Una vera centralina del divertimento casalingo. Giochi, cinema, edutainment, Internet, musica. Tutto in una scatola nera che non costa molto e che tanto può dare. Se i film diventano sempre più videogioco (vedi "Matrix" o i Dinosauri di Disney) i videogiochi diventano sempre più film, grazie anche alle prestazioni grafiche delle console di nuova generazione. Anche la musica assume ruolo centrale nell'economia di giochi e film. Provate a giocare senza l'audio: perdete il 50% della soddisfazione.
La musica è fondamentale per il successo di un gioco e, viceversa, un brano ben inserito in una colonna sonora può decretare il successo di un gruppo.
Il cerchio è completo. La nuova Play occuperà il posto d'onore nei salotti di tutte le case del mondo. L'invasione è pressoché certa e avrà inizio il 26 ottobre 2000.
O almeno, così ci hanno detto a Los Angeles. Tutti vogliono sapere *"Ma i giochi come sono?"* e *"Cosa succederà alla Play1?"*. Alla prima domanda tentiamo un'iniziale risposta nel veloce servizio interno (abbiamo avuto due soli giorni di tempo per realizzarlo a causa dei tempi di stampa), tenendo comunque presente che lo sviluppo più interessante si sta svolgendo proprio in questi mesi. Quello che abbiamo visto non è niente male (sul mio personalissimo cartellino vince lo strepitoso **SSX Snowboard** dell'EA), ma molto meglio saranno quei giochi che non abbiamo proprio visto. Li vedremo a fine anno (attendiamo con ansia il nuovo gioco di rally della Sony) e ci stenderanno. Comunque, si prevede una massa di un centinaio di giochi disponibili entro Pasqua 2001. Abbastanza per tenere a bada la fame dei più voraci.
La Play1 non morirà. Continuerà a vivere come strumento di gioco per gli oltre 800 giochi già sviluppati (che, ricordiamolo, potranno girare anche sulla Play2) e per quelli che saranno sviluppati in futuro. Già, perché la Play originale non va a morire. Rimarrà come console di gioco, destinata a un pubblico più giovane e meno impressionato dalle capacità 'adulte' della sorella maggiore.
Insomma, le due Play hanno la missione di occupare tutti gli spazi disponibili della casa. Dal salotto alla cameretta. Alla faccia di chi si preoccupava del futuro. La Play è qui per restare.

Infoline +39 038 182 104
piepizzi@tin.it

ZONE



TRUCKZONE®

A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

Mesi solitamente mosci quelli estivi... Siamo sicuri? Se date un'occhiata veloce ai titoli proposti vedrete le prime immagini di Driver 2, un servizio su Front Mission 3 e notizie sui seguiti di Medal of Honor e di Psychic Force. E poi, per tutti i fan della serie, il gioco di Star Trek!

BLADE

Genere: Azione
Casa: Activision
Data di uscita: Natale 2000

Gli Hammerhead, il gruppo di sviluppatori che ha lavorato all'ottimo Quake II, è all'opera per fornire all'utenza PSX un nuovo prodotto. Si tratta di un gioco di azione tratto dal fumetto, dal medesimo comic dal quale venne tratto, due anni addietro, il film omonimo con Wesley Snipes. Blade calerà il protagonista in una città tridimensionale in cui vivere le sue avventure di essere per metà umano e per l'altra metà vampiro. Gli scontri con le oltre 34 creature si annunciano interessanti, grazie al motore di gioco ma anche alle movenze del protagonista, motioncapturato alla perfezione.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

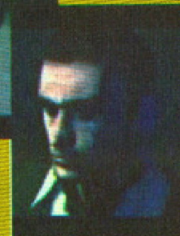
Genere: Sport
Casa: Activision
Data di uscita: autunno 2000

Ammetto pubblicamente la mia ignoranza: non so chi sia l'individuo che è stato scelto come testimonial di questo gioco e lo scarno materiale in mio possesso non ne parla; immagino che sia un campionissimo nel suo sport (altrimenti avrebbero preso un altro, credo...) ma non voglio proprio buttarci i soldi. Il gioco, lo capite dal BMX del titolo, vi mette in sella a una bicicletta acrobatica. Il gioco sfrutta il medesimo engine poligonale di Tony Hawk's, che per l'occasione è stato ottimizzato (impossibile!). Ci sono otto atleti tra cui scegliere il proprio campione; ai molti livelli di gioco si somma, per una longevità praticamente infinita, un editor che permette di creare il parco acrobatico dei sogni. Lo split screen, consentendo il gioco contemporaneo a due utenti umani, aumenta l'interesse; parimenti, un sistema di controllo intuitivo e semplice da gestire è garanzia di divertimento.

DRIVER 2 UPDATE

Genere: Driver
Casa: GT Interactive
Data di uscita: inverno 2000

Le prime immagini di Driver 2! Abbiamo atteso diversi mesi prima di sollazzarci con gli screen che mostrano nuove e più poderose derapate per le strade delle city americane, ma è giunto il momento! Le quattro città comprese nel gioco saranno Havana, Chicago, Las Vegas e Rio de Janeiro. Verranno caratterizzate in modo più marcato che nel predecessore, grazie anche a un engine poligonale ottimizzato che promette faville. E poi, ciò che non potete vedere dalla scheda, è ufficiale: permetterà il gioco per due utenti umani, con modalità cooperativa o competitiva! Le quaranta missioni sono comunque garanzia di longevità anche in single play mode. Resistiamo fino a questo inverno?









PSYCHIC FORCE: IL SEQUEL

Genere: Azione
Casa: Taito
Data di uscita: imminente

Il sequel di un denso gioco di combattimento sta per arrivare sulle nostre PlayStation. Si tratta di un gioco che, per affascinare, punta sull'uso dei poteri psichici (da cui il titolo) di cui i protagonisti si avvalgono durante l'azione di gioco. La grafica che accompagna il gioco si adegua a questa impostazione, offrendo una serie di ricchi effetti speciali che commentano le armi psichiche. La velocità dell'azione è altissima, e questo garantisce un coinvolgimento intenso e notevolissimo.

ECW: ANARCHY RULZ!



Genere: Wrestling
Casa: Acclaim
Data di uscita: agosto 2000

Un nuovo gioco di wrestling? Sì, ed è un sequel. Inizialmente i primi giochi del genere su PSX erano prodotti decisamente bruttini, ma col tempo e l'esperienza (fatta pagare a noi consumatori, purtroppo) la qualità è andata sempre migliorando. Questo Anarchy Rul(e)z! è il sequel di Hardcore, e come il prequel prevederà un gioco multitappo per quattro utenti umani che andrà ad avvantaggiare la longevità e l'interesse globale. Altre introduzioni interessanti riguardano le modalità di gioco (oltre 25!) ma anche un career mode che renderà intrigante il single play. 60 wrestlers (è più forte di me, non riesco a chiamarli atleti...) chiudono il quadro di un gioco che sembra interessante; sicuramente più del predecessore...



LOONEY TUNES: BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS

Genere: Azione
Casa: Infogrames
Data di uscita: 2000 inoltrato



Un titolo più corto non andava bene? Beh, comunque questa fatica di Infogrames recupera due personaggi cartoon dotati di sicuro fascino, gli acerrimi nemici Bugs Bunny e Taz, il diavolo della Tasmania. Il gioco li vede uniti, mentre vagano nel tempo per colpa di una malefica macchina. Il gioco è un action adventure dotato di un look e di una 'logica' molto cartoon, nel senso che l'azione prevederà le situazioni tragicomiche tipiche dei cartoon dei Looney Tunes; questo grazie anche all'introduzione di tutto un set di personaggi interessanti, tratti dalla serie. Il look poligonale molto colorato che riguarda tutte le arene chiude con coerenza un quadro magari non originalissimo ma sicuramente piacevole.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Genere: Shooter in prima persona
Casa: Electronic Arts
Data di uscita: Natale 2000

Dreamworks Interactive è al lavoro sul sequel di uno dei migliori shooter in prima persona apparsi su PSX, quel Medal of Honor che metteva il giocatore nei panni di un soldato infiltrato oltre le linee nemiche durante la Seconda guerra mondiale. I fatti storici prevedono il medesimo periodo storico, più precisamente sono ambientati all'epoca dell'occupazione nazista in Francia.



Siete Manon, un giovane soldato della Resistenza con la erre moscia. Le sette missioni, articolate in modo complesso lungo 22 livelli, vedranno l'utente in locazioni del conflitto: Italia, Grecia, Nord Africa e, ovviamente, Francia e Germania. Promesse riguardano una nuova intelligenza artificiale, che comunque impressionò non poco nella prima release.



STAR TREK: INVASION

Genere: Azione
Casa: Activision
Data di uscita: estate 2000

Tutti gli emuli del capitano Kirk, questa estate, potranno avvantaggiarsi del lavoro dei Warthog, che stanno sviluppando un gioco ambientato nell'universo di Star Trek. L'azione vi vede a combattere contro Klingon e Borg, in furiosi combattimenti ambientati nello spazio profondo. La grafica è eccelsa, un po' grazie all'ambiente di gioco abbastanza spoglio (ecco perché i vari Colony Wars e Blast Radius sono così belli: lo scenario è il vuoto spazio!!!), ma anche per via degli effetti di luce che mostrano faville. Il giocatore è al comando di una nave stellare (indovinate quale...) che si muove in un ambiente completamente tridimensionale, alle prese con il combattimento contro nemici dotati di una Intelligenza Artificiale particolarmente complessa e convincente, tale da garantire sempre un combattimento intrigante e adrenalinico.





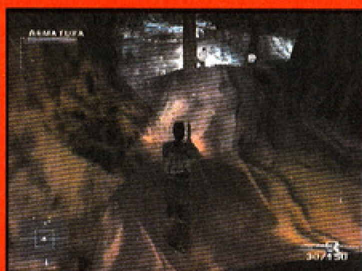
CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dal 21aprile al 20 maggio 2000

1. F1 2000



2. Syphon Filter 2



3. Iss Pro Evolution



4. Gran Turismo 2
5. Fear Effect
6. Crash Bandicoot 3 Platinum
7. Resident Evil Gun Survivor
8. Medievil 2
9. Resident Evil 3
10. Tarzan
11. UEFA Champions League 2000
12. Saga Frontier 2
13. Crash Team Racing
14. Grandia
15. Theme Park World

Dati forniti da:
• L'Arcobaleno Videogames, Roma

EARTHWORM JIM IN TREDDÌ

Genere: Platform full-3D
Casa: Shiny
Data di uscita: imminente

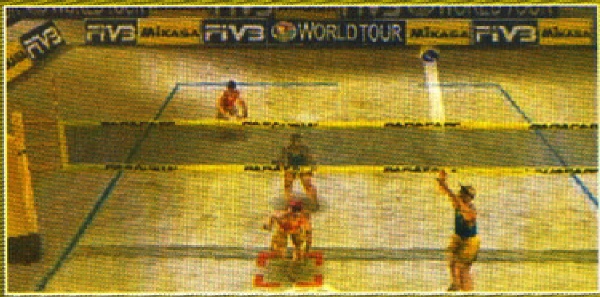
Le avventure del verme ipervitaminizzato **Jim** iniziarono sul Super Nintendo; e giungono su PlayStation adeguandosi alle grandi potenzialità del miracolo grigio. Presentano quindi un mondo interamente poligonale all'interno del quale il compito del giocatore, guidare l'intrepido Jim, prevede un gameplay più complesso del semplice salto tipico del platform. **32 livelli** in totale, ambientati in **sei mondi** differenti, prevedono un gioco in cui è presente una massiccia dose di umorismo - marchio tipico della serie - a partire dai nemici, sui quali è stato fatto un forte lavoro di caratterizzazione. Aspettiamo con ansia un prodotto che si preannuncia di gran classe.



POWER SPIKE PRO BEACH VOLLEYBALL

Genere: Sport
Casa: Infogrames
Data di uscita: TBA

Il gioco, che simula uno sport di grande fascino, va a colmare una lacuna abbastanza grave; su PSX c'è solo un titolo concorrente, la cui qualità peraltro è sul basso andante. **Power Spike Pro Beach Volleyball** si avvale della licenza ufficiale della Federazione internazionale, e questo promette giocatori reali e una certa impronta simulativa.

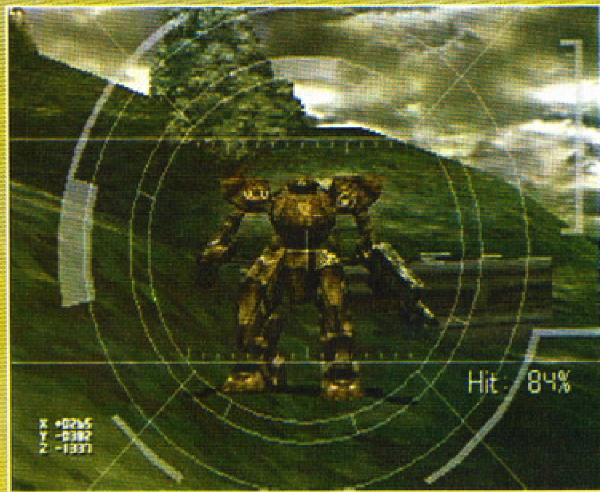


FRONT MISSION 3

Genere: Strategico
Casa: Squaresoft
Data di uscita: TBA

Front Mission mette il giocatore al comando di un gruppo di mech. La struttura del gioco si basa sul **combattimento a turni**. Tutto è molto curato: prima di ogni combattimento è possibile gestire ogni parte del mezzo (acquistando nuovi pezzi e nuove armi o potenziando quelli esistenti). Anche la storia che fa da supporto alle battaglie lascia costantemente il giocatore col fiato sospeso. Il teatro delle battaglie sono ampie zone rappresentate con visuale **a tre quarti**, ambientate in una serie di locazioni sempre diverse: città, colline, fattorie, ponti, porti, fabbriche. La sensazione di pesantezza dei giganteschi esoscheletri metallici è perfettamente realizzata: graficamente Front Mission 3 è sbalorditivo. A parte lievi difetti di correzione prospettica e **bad clipping**, il lavoro è impressionante: la varietà delle texture è clamoroso e i mech sono dettagliatissimi, peraltro tutti diversi tra loro. Attendiamo con moltissima ansia questo capolavoro annunciato. Grazie di esistere, **Square**!







STOP PRESS - STOP PRESS

- Gli **X-Men** stanno per tornare su PSX, questa volta accompagnati da una grafica full 3D. More info as soon as possible!

- La **Acclaim**, attivissima in questo periodo, sta lavorando a un titolo di boxe di cui non sappiamo molto se non il titolo (**HBO Boxing**) e l'impostazione simulativa data alla realizzazione.

- **Codemasters** sta lavorando a un gioco di cricket, forte dell'esperienza maturata con **Brian Lara**. Il gioco sarà di qualità (si parla sempre di Codemasters) ma interesserà soli gli appassionati di questo sport, non molto affascinante in verità!

- Sempre **Codemasters** sta lavorando a un gioco di **freccette** di imminente uscita, che vi permetterà di affrontare campioni del calibro di Mark Williams, Stephen Hendry e Ronnie O'Sullivan. Non vi vedo sufficientemente felici… OK, organizzeremo una raccolta di firme per chiedere ai Codemasters di fare un gioco di calcio…

DINO CRISIS 2

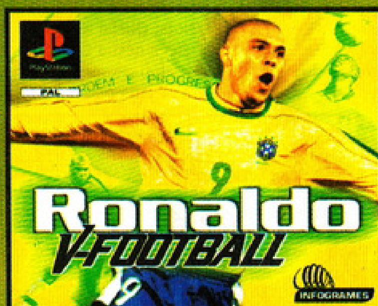
Genere: Avventura
Casa: Capcom
Data di uscita: novembre 2000

La Capcom è al lavoro sul seguito di uno dei suoi giochi di maggior successo: Dino Crisis. In questo seguito vi troverete a vestire nuovamente i panni di Regina, ma questa volta non sarete più soli, in quanto potrete sfruttare anche un altro personaggio giocante: Dylan. Grandi innovazioni riguarderanno sia le ambientazioni che il 'parco' armi a vostra disposizione, mentre le specie di dinosauri che saranno incluse dovrebbero superare la decina. La struttura rimarrà sostanzialmente invariata (da questo punto di vista non è che la casa giapponese abbia mai particolarmente brillato…), cosa che garantirà comunque una buona giocabilità.





Quando il calcio diventa un'arte, entra in gioco Ronaldo.



PlayStation
Ronaldo
V-FOOTBALL



La magia brasiliana su PlayStation

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

COSA ATTRAE VERAMENTE I VIDEOGIOCATORI?



Benvenuti a questa edizione speciale della posta. Innanzitutto mi scuso con chi pensava di trovare la solita rubrica piena di domande (stupide e non) con le mie risposte (stupide e basta). Penso però di farvi cosa gradita nel presentarvi TUTTO QUELLO CHE AVRESTE SEMPRE VOLUTO SAPERE SULL'E3 E NESSUNO VI AVEVA MAI DETTO, NEANCHE VOSTRA MADRE. In pratica, si tratta di un racconto per immagini che vi illustra come il business dei videogiochi riesca ad attirare l'attenzione degli addetti ai lavori e non tramite semplici stratagemmi. La verità è che ci prendono per la gola!



IL PIÙ GRANDE SKATER DI TUTTI I TEMPI



Saprete ormai tutti che Tony Hawk è il più grande skateboarder di tutti i tempi. L'anno scorso era presente alla postazione Neversoft per distribuire autografi (ce l'ho!) e per giocare al suo Tony Hawk's Pro Skater con i fans (c'ero!). Quest'anno ha deciso di dare di più, presentandosi allo stand dei GOD (Gather Of Developers) dove era stato montato un half pipe e dove tutti hanno potuto capire perché è così grande. Anche in questa occasione, non potevo mancare!

I banchi di prova di Tony Hawk's Pro Skater 2 erano montati su un gigantesco quarter pipe dove erano taggati (scritti con lo spray) i nomi degli skater presenti nel gioco. Sotto ogni schermo c'era uno skateboard che serviva ad appoggiare i joypad. Iconografico!



E' LUI! In carne, ossa e rotelle, ho l'onore di presentarvi Mr. Tony Hawk!

G. O. D. SAVE THE PARTY



Gather Of Developer sono una cooperativa di sviluppatori indipendenti che hanno deciso di non affidarsi a nessuna major (publisher) per la distribuzione dei loro prodotti. Si tratta della frangia ribelle di questa categoria; potremmo dire i reietti. Se non fosse che producono alcuni dei migliori giochi sul mercato PC. Successi annunciati sono il gioco dei Kiss (Kiss Psycho Circus), Max Payne (il gioco d'azione più rimandato della storia dopo Daikatana) e Heavy Metal F. A. K. K. 2. Questi ragazzi hanno tatuaggi, capelli colorati e piercing ogniddove; mentre gli altri stanno al chiuso, dentro la fiera, al buio e sotto gli occhi di tutti, i G. O. D. hanno l'unico stand all'aperto, di fronte alla fiera. Qui c'è un half pipe per skater, biker e roller; c'è un gruppo che suona musica dal vivo (niente Ligabue, Carmen Consoli, Vecchioni o Bluvertigo). Poi ci sono le Giovani Promesse di Playboy, le stripper dei bar di Los Angeles, pornodive e attrazioni varie da baraccone. Ma divertenti. Tutto è dannatamente bello. I film non vi ingannano.
Nota: c'è da bere gratis!



MONDO PITONE A LOS ANGELES



Anche nella Città degli Angeli, il richiamo del rettile è sempre vivo. Queste due signorine andavano in giro a distribuire favor... ehm... gadget della Infogrames. Non appena mi hanno visto, si sono inginocchiate in adorazione e mi hanno pregato di fotografarle. "Ti prego, Pitone, pubblicaci sulla tua rivista! La ordineremo via posta per poterla mostrare alle nostre amiche!". Ecco fatto, ragazze!



QUIZ! COPPIE FAMOSE 1



Qual è la prima reazione che avete quando vedete questa foto?
A) Un calmo e dignitoso silenzio
B) Piangete
C) Un applauso scrosciante e sincero



THE GAMESHARK REDEMPTION



Come saprà chi legge le mie idiozie da tempo, non ho molta simpatia per Explorer, Game Shark e affini. La Game Shark in questione, oltre a essere questa dannata cartuccia rivelacodici, è anche una rivista interattiva su CD che si può leggere attraverso la PlayStation con foto, recensioni, codici e molto altro. Proprio la Game Shark ha il suo grosso stand vicino a quello dei Simpsons: allontanandomi da Bart, incappo in queste due signorine che sono le testimonial di questo brand. Quando ho realizzato in quale gorgo di peccato stavano vorticosamente precipitando, mi sono subito lanciato al soccorso! Non sia mai che io lasci una signorina in difficoltà! La foto mi ritrae mentre sto cercando di 'convertire' le signorine a un gameplay corretto e riportarle sulla retta via. Nota: Quella a sinistra è Nikki Sharpe e quella a destra Gina Savage. Sono due... ehm... modelle. Sì, insomma, per vivere posano per delle foto...



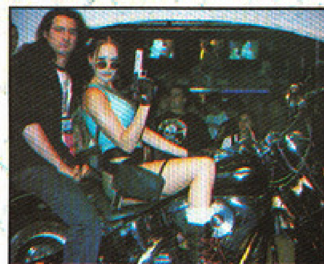
LUCY CLARKSON, LA NUOVA LARA CROFT



Come certo saprete, la politica della Eidos è quella di cambiare ogni anno la modella che impersona Lara Croft nelle manifestazioni e nelle campagne pubblicitarie. Il motivo è



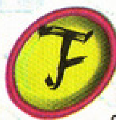
duplice: in primo luogo, il pubblico deve affezionarsi a un'immagine virtuale e non la deve identificare troppo con una persona reale. In questo modo il successo del marchio è sicuro e duraturo, indipendentemente dall'avvicendarsi di chi lo impersona. Secondo: la modella non deve immedesimarsi troppo nel personaggio. In pratica, non si deve



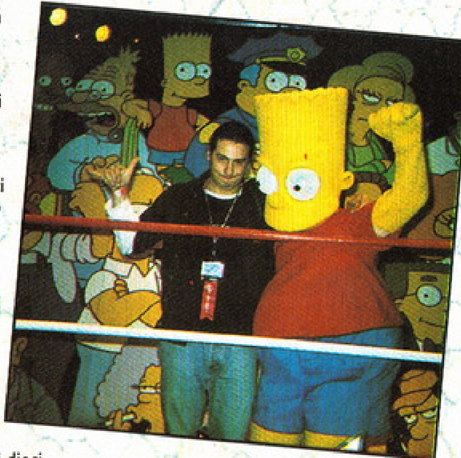
Finalmente ce l'ho fatta! Anch'io ho la mia foto con Lara Croft! Quando sarò vecchio la mostrerò ai miei nipotini dicendo loro: "Vedete? Anche ai nostri tempi avevamo una modella che faceva Lara. Per Tomb Raider V hanno usato lei, Lucy Clarkson. Oggi voi ne avete un'altra per il vostro Tomb Raider XXXIV: Alla Ricerca del Nuovo Motore Grafico".

montare la testa. Questo la spingerebbe ad accettare offerte con condizioni che alla Eidos potrebbero non stare bene. Esemplare è il caso di Vanessa Demouy (è scritto giusto?), che posò per delle foto osé: il gioco è per ragazzi che 'certe cose' non dovrebbero vederle. Questo è quello che dicono loro: io in proposito avrei qualcosa da dire, ma siccome sono un ragazzo educato, sto zitto. L'ultima Lara è stata Lara Weller, l'olandesona volante; la ricorderete, sempre in questo spazio, sul numero dell'anno scorso. Oggi c'è Lucy Clarkson. Anche su di lei avrei qualcosa da dire, ma siccome sono un ragazzo raffinato, sto zitto.

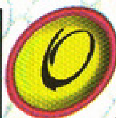
I SINSONS! (SI SCRIVE COSÌ...)



Forse voi non sapete che uscirà un gioco di wrestling dei Simpsons. Non ve ne ho parlato prima perché la beta che ho visto era completa solo al quindici per cento; in pratica, c'erano solo i disegni che si muovevano sullo sfondo. Ho parlato con il game designer del gioco che mi ha detto: "Si tratta di un gioco demenziale. Ci sono dieci livelli ed è una parodia dei fighting games. In tutto ci sono tredici lottatori, tutti i più famosi personaggi dei Simpson. Ci sono anche altri dieci nemici con cui combattere a suon di torte, martelloni e barili di birra; mosse speciali per ogni personaggio (il colpo di pancia di Homer!?) e duecentoquaranta linee di dialogo che verranno localizzate in ogni Paese dove il gioco verrà distribuito". Ben contento, giro l'angolo e ti vedo un Bart da due metri che posa per le foto. E io cosa faccio, non ci vado?!



QUIZ! POPPE FAMOSE 3



Osservate bene le ragazze fotografate. Annotate le differenze tra l'una e l'altra. Scrivetele su un foglietto. Buttate il foglietto. Tornate a osservare la foto. Commossi, chiudete il giornale.



Dopo la foto, la signorina a sinistra mi ha chiesto di specchiarsi nei miei occhiali da sole per sistemarsi i capelli.

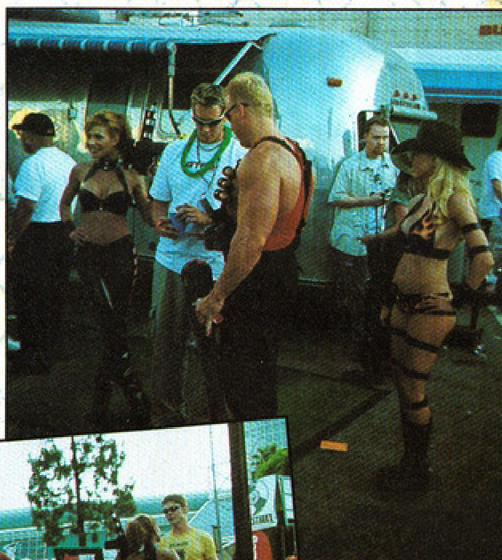


Notoriamente le ragazze orientali sono piuttosto scarse di seno. Questa no. Perché? MA PERCHÉ SIAMO A LOS ANGELES!

HAIL TO THE KING, BABY!



Catturati da uno scatto fulmineo del vostro rettile preferito, potete ammirare il Duca e le sue compagne, intenti a promuovere Planet of the Babes. In realtà c'erano anche l'anno scorso, ma non dovevano promuovere nulla. Penso siano una presenza costante all'interno della fiera. Le due lo sono senz'altro all'interno del mio cervello.



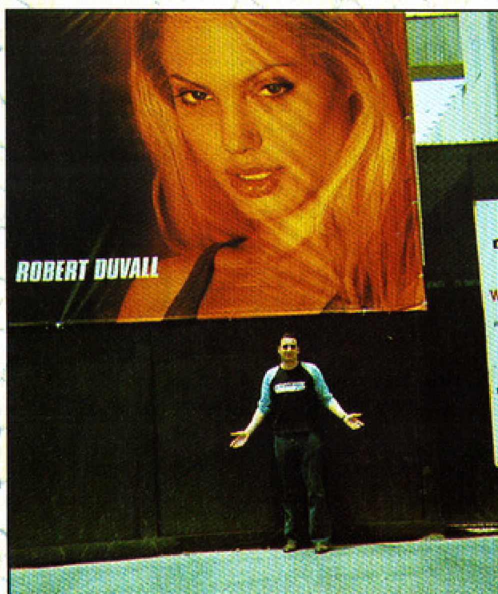


Ecco che si profila la tragica realtà! La signorina ha i pantaloni strappati! La mano che vedete sta brindando alla sua 'salute'. L. A. BABY!

IL NUOVO VOLTO DI ROBERT DUVALL



notizia recente che il celebre attore, ormai vecchio, abbia deciso di cambiare sesso. In questo cartellone pubblicitario per il film "Gone In Sixty Second" potete vederlo dopo l'operazione; reciterà al fianco di Nicholas Cage e Nostra Benamata Singora dello Sguardo Perverso, Angelina Jolie. Non manchiamo mai di ricordare che proprio lei interpreterà Lara Croft nel film Tomb Raider: Solo Per gli Occhi di Pitone.



GENTE ALLO SBANDO



os Angeles è piena di gente strana... Tra le persone famose: Maciste, gli alieni, Zorro, Kunta Kinte, Martin Landau, il Martin Pescatore e Ann Nicole Smith. Ecco il sindaco del Giappone che posa scherzosamente per una foto!



ALBUM DI FAMIGLIA

▼ "Uff! Che fatica! Mi si stancano tutti i neuroni a fare questo lavoro di concetto! Certo però che sono brava..."

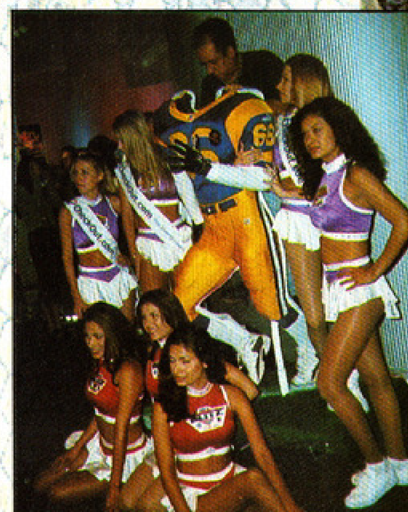




▼ Il nuovo cast di Buona Domenica.



▲ La Valanga Rosa, Gressoney, 1972.





▲ Il bufalo cafro si raduna in branchi... (da Discovery Channell).

▲ La nuova campagna pubblicitaria Depil Soap.

Saluti dell'ultimo minuto a Riccardo, un nostro grande fan: continua a leggerci o sabotiamo tutti gli aerei a'papà!



▲ La Sorellanza della Gioia Estatica mentre posa con il Premio Bontà consegnatole dalla redazione di Planet PlayStation dopo un'inaspettata visita.

QUIZ! COPPIE FORMOSE 2



Nonostante il logo sulla maglietta possa farvi pensare che le due signorine nella foto siano delle Playmate, questo non corrisponde a verità. Quando mi sono avvicinato alla coppia per chiedere informazioni (Su che mese avete posato? Sapete che sono un giornalista famoso? Mi date il vostro numero di telefono? Volete vivere un'esperienza mistica?), la risposta che ho avuto mi ha spiazzato.

Provate a indovinare chi sono!

A) La Vern e Shirley
B) Peppino e Titina De Filippo
C) Gennaro Olivieri e Guido Pancaldi in uno dei loro ineffabili travestimenti



SCOPPIATE FAMOSE



Chi sono i due personaggi della fotografia?

A) A destra la testimonial del gioco Buffy l'Ammazzavampiri, tratto dall'omonimo film. A sinistra quello di Fuffy lo Sculacciatopi, tratto (in salvo) dalla fogna circostante la zona della fiera.
B) A destra Marianne Faithful e a sinistra Eric Clapton, ritratti alla fine delle loro famose esibizioni dal vivo.
C) A destra Tatsumi Fushinami e a sinistra Antonio Inoki mentre festeggiano la vittoria del campionato mondiale di catch.



CATHERINE BAICH



Vi ricordate di Hazzard, vero? Beh, all'E3 c'era anche cugina Daisy che dispensava autografi! Lesto come un fotoreporter di Novella 2000, il vostro intrepido pitone ha immortalato l'avvenimento.



HEATHER KOZAR, PLAYMATE OF THE YEAR 2000



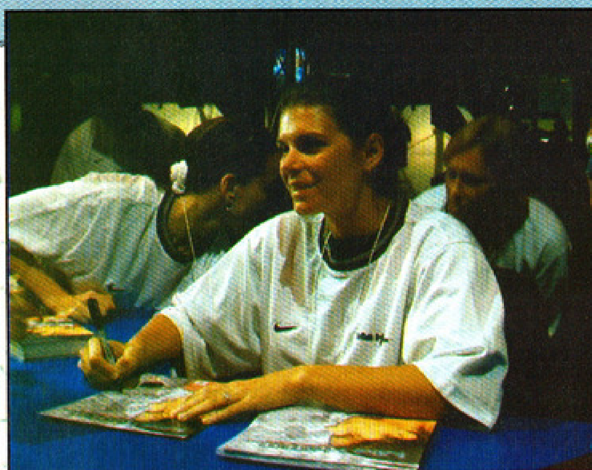
Allo stand G. O. D. si è visto anche questo! La Playmate dell'anno 2000, Heather Kozar, ha firmato autografi per più di un'ora mentre una folla ululante affollava il banchetto. Inutile dire che il vostro Pitone preferito era lì per documentare l'avvenimento. Per dovere di cronaca, non per altro.



MIA HAMM



La Southpeak sta facendo uscire un gioco di calcio con la celebre Mia Hamm a fare da testimonial. Come Catherine Baich e Heather Kozar, anche Mia sta vivendo il suo momento di gloria, firmando autografi. Viene da domandarsi come mai per Catherine bisognava fare una fila di mezz'ora e per Heather ci voleva almeno un'ora, mentre allo stand di Mia ce la si sbrigava in pochi minuti. Che il calcio non desti più il solito interesse? (Sbagliato: Mia è uno scaldabagno, le altre due no!).



LA NUOVA MISS PACMAN



Presentata in anteprima la modella che interpreterà Miss Pacman per la campagna pubblicitaria 2000/2001. Come si può notare, la cosmesi grafica è leggermente diversa dal passato. Si è deciso però di mantenere il giallo e il nero come colori principali.



TEST D'INTELLIGENZA: MISURA IL TUO QI



Un piccolo test per voi. Chi è il personaggio al centro della foto?

A) Michael Jackson ai tempi dei Jackson Five con le sue due sorelle segrete;
B) Tiger di Tekken 3 che ha deciso di smetterla con la capoeira e iniziare con la caponata;
C) Alfredo 'a'mamma' Delmonaco dopo il torneo inter-redazionale di ISS Pro: l'hanno fatto nero!





LA PLAYSTATION NON È MORTA!

Alla gogna chi dava la PlayStation per spacciata! La selecão che segue è un'overview sui titoli più forti raccolta personalmente intervistando produttori e programmatori. Cosa non farei per voi... Non sono presenti **Tony Hawk's Pro Skater 2** *e* **Spider-Man** *perché ci sono direttamente le preview nella sezione Prima Impressione. Nota sul Grado di Impazienza: 1 vuol dire 'Posso aspettare...'; 5 vuol dire 'AAARGGHHUORGHHH!!!...'*

ALONE IN THE DARK

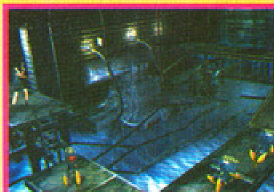
Casa: Infogrames
Genere: azione 'de paura'
Uscita prevista: autunno 2000
Grado di impazienza: 5



Il detective dell'incubo (che esisteva ancora prima di Dylan Dog) è tornato! Il suo migliore amico, Charlie Fiske, è stato trovato morto vicino alla misteriosa Shadow Island, al largo delle coste del Maine: il suo desiderio di vendetta lo condurrà verso un'avventura ai limiti del survival horror. Effetti luce/buio impressionanti (incredibili per una PSX!); le creature che affronterete temono la luce della vostra pila come i vostri proiettili; centoventi locazioni; quattrocentocinquanta suoni campionati (cinquantadue diversi solo per i passi in diversi ambienti); settanta sequenze filmate. Una mole di gioco immensa e spaventosa: l'anticipazione più attesa della fiera.

FEAR EFFECT RETRO HELIX

Casa: EIDOS
Genere: stimolazione di testosterone in stile manga
Uscita prevista: inizio 2001
Grado di impazienza: 4



Prequel di grande caratura per l'eroina manga-sexy di Fear Effect, Hana Tsu-Vachel, mercenaria (nel senso di assassina prezzolata, cosa credete?!) insieme a Royce Glas, Deke e la nuova Rain Quin, tanto bella quanto misteriosa. E il rapporto tra le due è molto più che professionale... L'avventura porterà l'assortito gruppo dalle strade di New York a quelle di Hong Kong fino alla tomba del primo Imperatore in Cina. Per incontrare la malvagia sorella gemella di Rain, Mist. Come all'Esselunga: tre patate al prezzo di un gioco! Ottocento punti di inquadratura, niente caricamenti dopo le sequenze di morte, inventario finalmente sistemato, due ore di sequenze animate... Tutto nella fantastica grafica 'cartonata' a cui Fear Effect vi ha abituato.

TENCHU 2

Casa: Activision
Genere: simulazione di peto: silenzioso ma mortale!
Uscita prevista: estate 2000
Grado di impazienza: 3

Chi ha lanciato la moda dei prequel? Episode I? Beh, anche Tenchu ha un prequel; altrimenti non si spiegherebbero la presenza di Rikimauru (un grande ritorno!) e di Ayame. Ambientato nel Giappone medievale, Tenchu 2 si snoda lungo trentaquattro missioni: ora potrete nuotare e nascondervi sott'acqua; camuffarvi sullo sfondo e sparire in una folata di vento, lasciando un mucchio di foglie al vostro posto (quanto fa giapponese questo...!). La novità delle novità è l'editor di missioni che vi lascia progettare un'arena a vostro piacimento. La grafica è rimasta praticamente la stessa (brutta), ma il gameplay c'è. E il primo Tenchu NTSC è uscito prima di Metal Gear Solid.



GRIND SESSION

Casa: SCEE
Genere: tentativo di emulazione di Tony Hawk
Uscita prevista: imminente
Grado di impazienza: 3

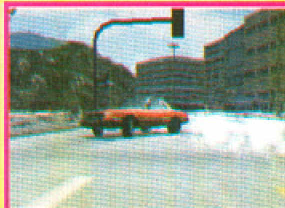


Oh-Oh! Un ambizioso gioco di skateboard! Non ci crederete, ma finora è quello che si avvicina di più a Tony Hawk's. Ero titubante, quasi prevenuto prima di vederlo. Poi l'ho provato: Street e World Competition, sessioni fotografiche per le copertine dei giornali, la Vans Triple Crown Competition! Obiettivi di gioco differenti per un gameplay differenziato; tavole e accessori originali, movimento della telecamera interessante e il bonus Possessed (l'equivalente dello Special di Tony Hawk's). BEWARE, HE'S POSSESSED TO SKATE!

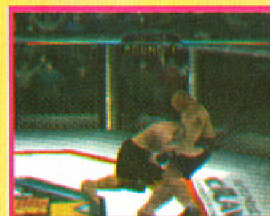
DRIVER 2

Casa: Infogrames
Genere: guida criminale
Uscita prevista: inverno 2000
Grado di impazienza: 2

Tanner, ancora Tanner, sempre più Tanner! Ambientazioni più ampie (che fanno apparire il gioco un po' più racing) per le quattro nuove missioni (che si suddividono in numerose sotto-missioni) del poliziotto in incognito più famoso della PlayStation. Che ne dite di Copacabana? E dell'Havana? Ma la novità più grande è che potrete scendere dalla macchina e camminare in giro; potrete addirittura sedervi a un tavolino di un bar per ordinare da bere e vedere la birra sul tavolino in soggettiva! Perché scendere dalla macchina? Perché così POTRETE RUBARNE ALTRE, COME IN GTA! Editor di replay incluso nel prezzo.



ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP



Casa: Crave Entertainment
Genere: botte per davvero
Uscita prevista: novembre 2000
Grado di impazienza: 2

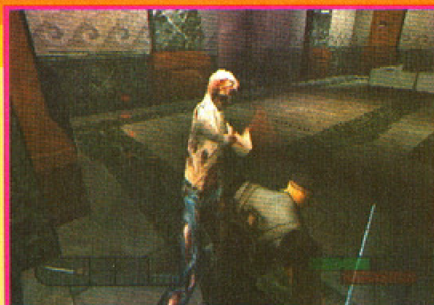
Simulatore di calci e pugni assai realistico. Non per la grafica e per i movimenti (anche se sono veramente spettacolari), ma perché si svolge nell'ambito dell'Ultimate Fighting, lo 'sport' in effetti più crudo, cruento e reale che possiate vedere in TV. Niente sedie, estintori o tavolini: solo sani calci e pugni. Nell'ottagono si sfidano i ventidue lottatori ufficiali della UFC (con licenza), animati con il Dynamic Facial Meshing che mostra espressioni di dolore, rabbia, contentezza, caccia, pesca e sport. Tremila mosse, mille e duecento combo e trenta arti marziali diverse miscelate nell'unico simulatore di dolore reale su PlayStation. Alla larga i cuori deboli, le 'signorine' e i bambini.

QUINDICI MILIONI DI GIOCHI VENDUTI NEL SOLO DICEMBRE 1999! Questo significa il doppio dei giochi Nintendo e dieci volte tanto quelli Dreamcast! In totale i giochi PlayStation venduti nel mondo sono seicentotrenta milioni (!!) così suddivisi: duecentoventiquattro milioni in Giappone, duecentotrentaquattro in America e centosettantadue in Europa. Tutti questi numeri garantiscono un trampolino di lancio sufficientemente solido per la PS2? A noi pare proprio di sì!

BLADE

Casa: Activision
Genere: azione vampirica
Uscita prevista: autunno 2000
Grado di impazienza: 2

Conoscete Blade, il caccia-vampiri dei fumetti? Avete visto il film con Wesley Snipes? Bene, avete una mezza idea di quello che vi aspetta.
Il gioco assomiglia molto (come impostazione) a Fighting Force 2, anche se la grafica sembra un po' meno bella e gli effetti di luce e delle esplosioni meno dettagliati (ma il gioco non è ancora finito).
Ci sono moltissime armi, tra cui ovviamente figura una katana; la storia non segue quella della pellicola, ma è originale, scritta apposta per il gioco. L'ambientazione è urbana e piuttosto comune: fogne, musei, strade cittadine, tutte zone dove si articolano le diverse missioni che compongono il gioco.
Un aspetto sicuramente positivo è il sistema di inquadramento dei bersagli che promette di essere rapido e immediato senza scadere nel più becero arcade.



LOONEY TUNES: BUGS BUNNY & TAZ TIME BUSTERS

Casa: Infogrames
Genere: platform 3D (banale, ma è così...)
Uscita prevista: Ottobre 2000
Grado di impazienza: 1

Bugs Bunny si è di nuovo perso nel tempo, ma questa volta non è solo. Lo accompagna Taz (il Diavolo della Tasmania) in un'avventura tridimensionale dall'aspetto molto cartoon; la particolarità è quella che si può giocare in multiplayer cooperativo, novità assoluta per un titolo di questa categoria. La storia si svolge attraverso cinque epoche temporali caratteristiche: l'era Atzeca e quella Vichinga; Notti d'Arabia, il Selvaggio West e la Transilvania. Lo scopo è quello di recuperare cinque gemme necessarie ai due eroi per tornare nel loro mondo; per farlo dovranno affrontare una miriade di mini-giochi dei generi più svariati: una specie di pallacanestro primitiva contro gli atzechi, una gara di ballo con le danzatrici del ventre arabe, gare di corsa e puzzle tipo Memory o Logic.

LOONEY TUNES: SHEEP, DOG 'N WOLF

Casa: Infogrames
Genere: ruberia di pecorame
Uscita prevista: Febbraio 2001
Grado di impazienza: 2

WOW! Finalmente un gioco dalla parte dei veri cattivi!
Reggetevi: impersonerete Wile E. Coyote che cerca di rubare le pecore sorvegliate dal vigile sguardo di Sam, il cane pastore (quello con la frangetta sugli occhi che sembra che non veda nulla, ma invece...). Nel solito ambiente da cartone animato tipo Looney Tunes, dovrete essere silenti come Solid Snake, acquattarvi dietro gli alberi come Gabe Logan e razziare le pecore senza che Sam vi veda, più o meno come in GTA con le macchine! Stratagemmi al limite del demenziale e grandiose mazzate sul capo sono gli ingredienti di questo originale simulatore di ladro di galline. Pardon, di pecore!



MATT HOFFMAN'S PRO BMS

Casa: Activision
Genere: simulazioni di fratture ossee varie
Uscita prevista: autunno 2000
Grado di impazienza: 2



Sulla scia del successo di Tony Hawk's Skatebarding, la Activision concede alla Runecraft di usare il motore grafico di quel giocone per simulare le acrobazie aeree del pluricampione mondiale di vert BMX (gare di trick nell'half pipe), Matt Hoffman. Oltre a lui figurano altri sette campioni di questa specialità con i quali esibirvi nelle classiche competizioni di questo sport. In pratica, un Tony Hawk su due ruote! Ma esistono anche competizioni sulle strade e su terreni accidentati pieni di aree segrete.
Editor di circuiti, multiplayer in split screen, replay mode, upgrade per la bicicletta e tanto, tanto dolore!

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Casa: EA Games
Genere: fragganazi
Uscita prevista: autunno 2000
Grado di impazienza: 3



Premio per i migliori effetti sonori al Python Academy Award, Medal of Honor beneficia oggi di un seguito, Underground. Se ricordate bene, i briefing di MoH erano tenuti da un'agente francese (ha l'apostrofo perché è femmina) di nome Manon. È proprio lei che interpreterete in questa avventura dai sapori vecchi di sessant'anni, ambientata cioè nel 1942 in una Parigi appena occupata dai nazisti. Ma combatterete anche a Montecassino, in Grecia, in Marocco; a questo proposito, sarete a Casablanca: se trovate il Rick's Bar, fatemelo sapere! Ventisei missioni da combattere con le solite armi più altre sei aggiuntive (tra cui figura una balestra, l'Arma Suprema insieme alla spada laser!). Tra le novità figurano missioni alla luce del giorno, locazioni segrete e una colonna sonora all'altezza del primo MoH.

MIKE TYSON BOXING

Casa: Codemasters
Genere: simulazione di cannibale
Uscita prevista: imminente
Grado di impazienza: 1

Benché non sia un grande appassionato di giochi sportivi (in particolare di boxe), questo titolo mi ha favorevolmente colpito per la sua interfaccia e per l'accuratezza della simulazione. Pensate che, guidando la carriera del pugile che avete scelto, potete decidere quali caratteristiche migliorare e addirittura farlo mangiare di più o di meno per farlo rientrare in una categoria particolare! Cinque modalità di gioco (tra cui un torneo a otto giocatori), iconografia da mondo della boxe (titoli sui giornali e cose così) e ovviamente Iron Mike a farvi da guida. Ci sono anche le signature moves, i colpi 'brevettati' di Tyson. Forse un po' lento (come gioco), ma sicuramente merita un'occhiata.



SOUL REAVER 2

Casa: EIDOS
Genere: simulatore d'anime perdute
Uscita prevista: Dicembre 2000
Grado di impazienza: 3

Siccome i prequel li fanno tutti, l'escamotage della Eidos è quello di far viaggiare Raziel indietro nel tempo fino alle origini di Nosgoth, in cerca di Kain, creatore e nemesi di Raziel stesso. Il data-straming (caricamento dei dati durante il gioco) permette di vivere un'avventura continuata, senza grandi interruzioni o caricamenti di sorta. Nuovi incantesimi e nuove armi saranno a vostra disposizione per sconfiggere nuovi nemici; rimane invariato il sistema di passaggio dal mondo reale a quello spettrale. Se quello che intuite è che si tratta di semplici missioni supplementari con qualche ritocco all'arsenale e alla grafica, beh, avete ragione. Ma è il sistema di controllo che bisognava ritoccare!! Quando capirà la Eidos, quando!?...





E ora un po' di dati, giusto per far capire che la Dea Grigia è ancora viva e scalciante. Nel periodo natalizio del 1999, le PlayStation vendute sono state circa tre milioni (un rapporto di due a uno rispetto alle altre console). Nei primi tre mesi del 2000 le console vendute sono state più di un milione; i numeri del software sono ancora più spaventosi.

SURF RIDERS



Casa: Ubi Soft
Genere: emulatore di fico da spiaggia
Uscita prevista: estate (e vorrei vedere!) 2000
Grado di impazienza: 3
Il concetto è molto semplice: surfate tutte le spiagge del mondo e diventate il campione dei campioni, il più ambito dalle pupe, il re della spiaggia. Un'onda tridimensionale scorre perennemente sullo schermo, in trasversale. Nuotateci contro, alzatevi se vi riesce e... trick! Eseguite le combo che causeranno 'numeri' da vero surfista: le onde cambiano di intensità, direzione e altezza, costringendovi a scegliere tra quindici tavole diverse per caratteristiche e tra cinque surfisti differenti. Le regole sono quelle ufficiali delle grandi competizioni (per chi le conosce: A. S. P. e W. Q. S.). Siete più per lo stile tamarro-California o rilassato-Hawaii? Estremista tipo Australia o gaio tipo Francia? (Non li sopporto...)

DUKE NUKEM: PLANET OF THE BABES

Casa: Infogrames
Genere: spara-palpeggiatutto
Uscita prevista: imminente
Grado di impazienza: 2



Hail to the King, baby! Il Duca è tornato e, come al solito, è più arrabbiato di prima! Ma è stato mai calmo e rilassato?! Il titolo è, nel suo classico stile irriverente, uno scimmiottamento di Planet of the Apes, il Pianeta delle Scimmie. In un lontano futuro, gli alieni hanno finalmente invaso la Terra – probabilmente il Duca era morto – e hanno iniziato a eliminare tutta la popolazione maschile per schiavizzare le donne e utilizzarle nel loro programma genetico di riproduzione. Una piccola tasca ribelle di pupe è però riuscita a scappare, formando l'URB (Unified Babe Resistance): attraverso un portale spazio-temporale, richiamano dal passato l'unico che può salvarle: Duke Nukem. Grandi 'ricompense' lo attendono. Ah, è uno sparatutto in soggettiva. Capito l'andazzo?

VIB RIBBON



Casa: SCEE
Genere: Ah-Ah! Qui vi voglio!
Uscita prevista: estate 2000
Grado di impazienza: 5
Grado di impazienza cinque non significa che ci aspettiamo un grande gioco: semplicemente, non sappiamo cosa aspettarci! Il concetto è semplice: seguite la musica e premete i tasti a ritmo. Inserite il CD: schermo nero, una linea bianca. Inizia la musica, la linea si muove e cominciano a comparire gli ostacoli. Dovete premere il pulsante giusto al momento giusto (seguendo la musica) per oltrepassare l'ostacolo e procedere. Facile, eh? Ora arriva il bello. Una volta caricato il gioco, estraete il CD e inseritene UNO QUALSIASI della vostra collezione. Un normale CD musicale, tutto qui. Le vostre canzoni preferite avranno effetti inimmaginabili lungo la linea, creando una serie di ostacoli sempre diversa: un gioco infinito, immediato; un disco che FA una festa. Provate a inserirlo e chi vuole ballare, balla: gli altri faranno la coda per il joypad. Anzi, più strane saranno le richieste musicali, maggiore sarà il divertimento di chi preferisce giocare.

WACKY RACE

Casa: Infogrames
Genere: la corsa più pazza del mondo!
Uscita prevista: Settembre 2000
Grado di impazienza: 2
Strano che nessuno ci abbia mai pensato prima. Eppure il cartone animato avrà vent'anni ed è un'ispirazione quanto mai ideale per un gioco di corse. Hanno fatto i kart-racing game su tutti, dai Looney Tunes a Guerre Stellari, ma mai nessuno aveva cercato questa licenza. Meglio tardi che mai, comunque: la PlayStation è la piattaforma ideale per simulare le diavolerie del Dott. Pat Pending, le stravaganze dell'Insetto Scoppiettante, i balzellon-balzelloni dell'aereo di Red Max, ma soprattutto per le cattiverie di (in piedi) Dick Dastardly e Muttley, il cane più figlio di un cane che si sia mai visto! Multiplayer a quattro giocatori, ventidue circuiti, undici veicoli e tanta, tanta nostalgia.



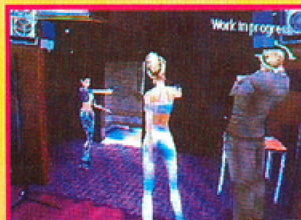
WTC



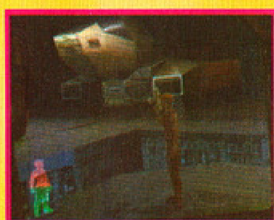
Casa: Codemaster
Genere: guida 'sportiva'
Uscita prevista: Luglio 2000
Grado di impazienza: 2
Ogni anno, in Inghilterra, viene assegnato il Queen Award for Technological Innovation. La Codemaster lo ha ricevuto quest'anno per il motore grafico di Colin McRae 2 e di questo World Touring Car, gioco che propone sfide tra macchine pesantemente modificate molto simili a quelle da Gran Turismo. La modalità carriera permette di avere nel proprio garage più macchine in modo da averne una adatta per ogni percorso. Ci sono venti auto e quarantatré (!!) tracciati, tutti dotati di licenza ufficiale; da noi la cosa può non avere tanta rilevanza, visto che i nomi saranno pressoché sconosciuti, ma non è questo l'importante. Io l'ho provato e sembra carino, ma la macchina si intraversava ogni volta che sfioravo il freno!

V.I.P.

Casa: Ubi Soft
Genere: simulatore di 'guarda che corpo!'
Uscita prevista: Novembre 2000
Grado di impazienza: 1
In America la serie televisiva V. I. P. ha superato gli indici di ascolto di Baywatch; la protagonista è Pamela Anderson Lee. Che ci sia una connessione? A Los Angeles le persone di rilievo sono quotidianamente assediate da paparazzi, continuamente disturbate da fan psicopatici e saltuariamente minacciate da anonimi malintenzionati. Nei succulenti panni (reggiseno e mutandine) di Pamela Anderson/Vallery, l'agente di punta dell'agenzia di protezione VIP, il vostro compito è quello di proteggere queste 'povere' vittime dello show business. Tra le varie armi, si narra anche di una particolare tecnica 'persuasiva' di Pamela. Mah....



TITAN AE

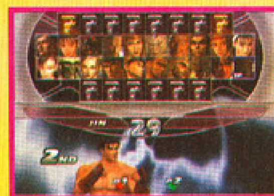


Casa: Fox Interactive
Genere: cartoni animati interattivi
Uscita prevista: Novembre 2000
Grado di impazienza: 2
In America il nuovo fenomeno cinematografico è Titan AE, un lungometraggio animato con trama spaziale, realizzato con gli ultimi ritrovati della tecnologia grafica. Il gioco ispirato al film è un ibrido tra un'avventura in terza persona e un simulatore di volo arcade (aka shooter): la storia si ambienta quindici anni dopo la fine del mondo e vede gli umani cercare di sopravvivere in un universo dominato dalla razza aliena nota come Drej. Venti livelli in cui, nei panni di Cale o Akima (ognuno con le proprie abilità e le proprie armi), dovrete risolvere puzzle, evitare la cattura e combattere epiche battaglie spaziali. Un'esperienza interattiva ai limiti del cinematografico. Questa volta sul serio!

NUOVE DIVINITÀ PAGANE

Una cosa è certa: la PS2 è STUPEFACENTE! Va al di là di ogni mia più rosea aspettativa, e lasciate che vi dica una cosa: chi mi ha scritto dicendo che era rimasto deluso dalla PS2 dopo aver visto preview e filmati, NON HA CAPITO NIENTE! Ragazzi, la PS2 è qualcosa che va oltre. È avanti. In America uscirà il 26 ottobre; per l'Europa, come al solito, non si sa ancora nulla. Non ci chiamano mica Vecchio Continente per niente, no?

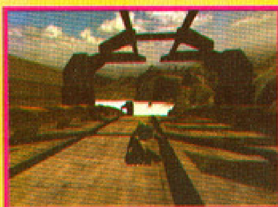
TEKKEN TAG TOURNAMENT



Casa: Namco
Genere: rissa
Uscita prevista: presente al lancio PS2
Grado di impazienza: 4
Ci ho giocato ed è bello. Bellissimo. È Tekken 3, solo che ha la grafica della PS2 e durante i combattimenti si possono fare i cambi volanti come nel catch di Antonio Inoki e Tatsumi Fushinami. C'è poco da dire: lo comprerete tutti perché è Tekken. Non si può scappare, non se ne può fare a meno. Non potete dire di avere una PS2 senza Tekken Tag Tournament.

WIPEOUT FUSION

Casa: Psygnosis
Genere: trip
Uscita prevista: presente al lancio PS2
Grado di impazienza: 5
Le ventiquattro piste sono più lunghe e più larghe; le trentadue navi, prima caratterizzate da quattro parametri, ora ne hanno quarantotto. Ci sono sedici piloti con abilità diverse e finalmente si vedono (sia nel gioco che nel filmato). Ventisei armi, alcune comuni a tutte le navicelle e altre specifiche per ognuna; sei modalità single player, cinque multiplayer. Effetto turbolenza, giri della morte e piste che si rivoltano su loro stesse come dei fusilli; fuoripista, freeform area per scontri in zone ampie, corse di giorno e di notte in città, nelle fogne, sott'acqua e nel deserto. Il motore di Wip3out adattato alle potenzialità PS2. Devo dire altro?



SSX



Casa: EA Sports
Genere: sportivo; ma serio, per veri uomini, non come il calcio...
Uscita prevista: presente al lancio PS2
Grado di impazienza: 4
Otto piste sparse per il globo senza confini ben delimitati (si può 'esplorare'); otto rider internazionali con caratteristiche diverse (chi prevale nella velocità, chi nei trick...). Tre stili di gioco diversi e un indicatore di adrenalina che incrementa le prestazioni (un po' come l'indicatore di fiducia di Streak). La colonna sonora è stata scritta ed eseguita appositamente per il gioco da Rahzel Mix Master Mike, il DJ dei Beastie Boys. SSX scorre che è un piacere e l'indicatore del valore di questo titolo può essere anche uno solo: il nostro direttore Roy, che notoriamente non apprezza molto questo tipo di giochi (specialmente perché piacciono a me), lo ha giudicato il più bel titolo della fiera. Non male, eh?

GUNSLINGER



Casa: Activision
Genere: azione
Uscita prevista: inizio 2001
Grado di impazienza: 4
Gioco d'azione in terza persona ambientato nel vecchio West. A mia memoria, se si esclude Lucky Luke, non c'è un altro gioco western per PlayStation. Perché? Perché dobbiamo aspettare l'avvento della PS2 per giocare con le vecchie Colt Navy a sei colpi? In Gunlsinger dovrete mettere le vostre pistole al soldo del miglior offerente e giocare d'azzardo per guadagnare danaro mentre cercate la vostra vendetta contro il solito signorotto arrogante (il Colonnello di "Lo Chiamavano Trinità"?). Potrete scegliere di essere un eroe o un fuorilegge, a seconda delle persone che ucciderete e con cui collaborerete. Assaltate le diligenze, liberate i prigionieri dalle patrie galere, imbrogliate al gioco e sfidatevi a duello. Siate la Mano Destra del Diavolo. Io sono la sinistra...

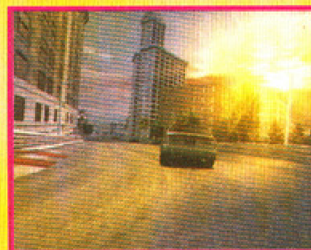
UNREAL TOURNAMENT



Casa: Infogrames
Genere: IL deathmatch
Uscita Prevista: fine 2000 (improbabile presenza al lancio PS2)
Grado di impazienza: 3
Gli utenti PlayStation forse conoscono questo sparatutto in soggettiva solo di riflesso; magari ne hanno sentito parlare dai loro 'colleghi', i giocatori PC. Sappiate che Unreal Tournament è la risposta a Quake III Arena, il titolo più giocato in assoluto su Internet. E per certi aspetti gli è anche superiore. Su PS2 gira bene; la grafica rende giustizia e il deathmatch-fun è assicurato. Sono perplesso dal sistema di controllo: per giocare a uno sparatutto, è necessario usare DUE mani separatamente, una sulla tastiera e l'altra sul mouse. Su PlayStation (e PS2) questo non si può fare; ed è il motivo principale per il quale gli sparatutto, su console, non hanno successo.

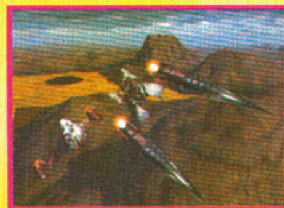
GT 2000

Casa: SCEE
Genere: strategico a turni (scherzo...)
Uscita prevista: chi ha ucciso Laura Palmer? Un'altra incognita senza risposta...
Grado di impazienza: 3
Vendetele voi quindici milioni di copie (tra GT e GT2)! Ci sarà un motivo perché GT è così forte, no? Pensatelo intensamente. Poi immaginate una grafica come quella che avete sempre desiderato; ma non cose tipo coin op. Qualcosa tipo l'Hi-Fi Mode moltiplicato per cento con tutte le macchine in pista. Come per Tekken Tag Tournament, c'è poco da dire. Se anche solo avete giocato una volta a GT, non vi farete mancare GT 2000; se non ci avete mai giocato, con questo inizierete di sicuro.



STAR WARS: EPISODE I - STARFIGHTER

Casa: Lucas Arts
Genere: simulatore di volo interstellare
Uscita prevista: presente al lancio PS2
Grado di impazienza: 2
Andiamo, chi non ha mai voluto pilotare un X-Wing?! Lo avete fatto in Rebel Assault II? OK, d'accordo; tanto in Starfighter di X-Wing non ce ne sono! Infatti, come si desume dal titolo, le astronavi da pilotare sono quelle di "Episode I", quando gli X-Wing ancora non c'erano. Si tratta di un simulatore di volo spaziale con il quale combatterete sia nello spazio che sulla superficie dei pianeti: tridimensionali al massimo, con canyon e tutto il resto. Prima che ve lo chiediate: quella che vedete nell'immagine è la grafica di gioco. Serve nient'altro?

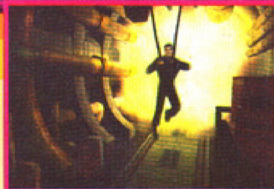


Così vorreste sapere qualcosa in più sulla PS2, eh? Finora vi abbiamo detto tutto quello che sapevamo, dando fondo a tutte le nostre risorse. Ma oggi abbiamo qualche notizia in più per voi, riguardante in particolare l'hardware. Si tratta di una drive bay (uno slot, uno spazio) capace di accogliere un hard disk da 3.5" (grande come un dischetto PC).



SPECIALE

007 - THE WORLD IS NOT ENOUGH



Casa: EA Games
Genere: Vodka Martini. Shakerato, non mescolato
Uscita prevista: inverno 2000
Grado di impazienza: 4

Ogni film ha il suo James Bond, ogni console ha il suo Bond.game: vediamo se questo riuscirà a colmare le lacune del passato. Equipaggiamento standard come Q impone: armi tecnologiche e gadget da far impallidire l'ispettore omonimo. Guidate attraverso le strade di Istanbul, sciate sulle pendici del Caucaso, imbarcatevi su un sottomarino nucleare russo, andate all'Euromercato di sabato pomeriggio quando c'è il 3x2. Missioni impossibili che solo un uomo può affrontare: il gentleman dei gentlemen, la classe fatta uomo, lo stile impersonificato: Bond, James Bond. Con il volto di Pierce Brosnan.

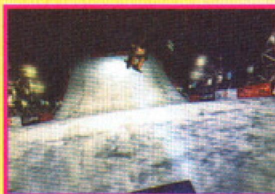
ETERNAL RING

Casa: Agetec
Genere: errepigì-tridimensionale-in-tempo-reale (uff!...)
Uscita prevista: non pervenuta
Grado di impazienza: 1

Eternal Ring si ambienta in un'isola dove vivono giganteschi draghi e dove regna la magia. In cerca del leggendario Eternal Ring nascosto sull'isola, il giocatore dovrà scoprire i segreti che circondano l'isola. Perché la terra trema? Cosa c'è nel passato di quest'isola? E qual è il vostro futuro? Cain, il vostro personaggio, è l'unico abitante che non è vittima del maleficio che trasforma tutti in demoni. Anche il suo segreto, quello della sua nascita, è sepolto da qualche parte sull'isola. Vi divertirebbe trovarlo? Io non saprei... Mi sembra tutto così 'già sentito', così banale...



XGAMES SNOWBOARDING



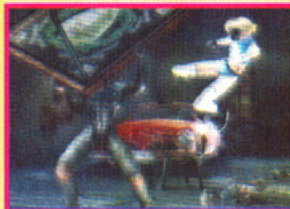
Casa: Konami
Genere: lo sport degli sport
Uscita prevista: inverno (ci mancherebbe altro) 2000
Grado di impazienza: 4

Un gioco in completo stile ESPN Xtreme Games, quattro eventi distinti: Big Air, Boarder Cross, Halfpipe e Slope Style. Punti di ripresa televisivi che permettono di giocare con visuale tradizionale o da differenti angoli di inquadratura, come se guardaste la televisione! Commenti in tempo reale a cura dei pro di tutto il mondo che potrete anche selezionare e guidare lungo le ripide discese delle più famose zone montane del mondo. Colonna sonora che promette bene, anche se non si sa ancora chi saranno gli artisti coinvolti; nella vecchia versione per PSX c'erano Blink 182, Voodoo Glow Skulls, Lunachick e Pennywise (tra gli altri). Cosa chiedere di più? Già, un'intera montagna da surfare in freeride, in ogni direzione, senza limiti né confini. C'è.

THE BOUNCER

Casa: Squaresotf
Genere: rissa da strada
Uscita prevista: Dicembre 2000
Grado di impazienza: 4

Un picchiaduro a scorrimento futuristico ambientato lungo le pericolose strade di una megalopoli. Azione a 360°, costante, dove più giocatori e più nemici combattono l'un contro l'altro usando sedie, tavolini e quant'altro capiti sotto mano. Design a cura di Tetsuya Nuomura, famoso per cosette tipo Parasite Eve e Final Fantasy; personaggi al limite del reale in uno scenario apocalittico.
Un'esperienza d'azione cinematografica come nessun'altra vista su console finora.
Una trama avvincente e un colpo d'occhio grafico assolutamente originale per uno dei giochi più attesi della prima generazione di PS2.



DRIVING EMOTIONS TYPE-S

Casa: Squaresoft
Genere: guida da sogno
Uscita prevista: indefinitamente, nel 2001...
Grado di impazienza: 3

Per alcuni la PS2 è un nuovo modo per consegnare al giocatore un'esperienza visiva assolutamente spettacolare, catturandolo con luci, colori e ombre. Altri invece sfruttano la potenza della console per calcolare meticolosamente la fisica di un oggetto in un contesto, offrendo simulazioni pure, cliniche.



Driving Emotion Type-S sembra che raccolga queste due tendenze, mettendovi alla guida delle solite super-car da 'sparpagghione' e facendovi tarellare sulle raceways di tutto il mondo. Dico 'sembra' perché il tempo a mia disposizione per giocarlo è stato veramente poco, ma per quello che ho visto siamo ai livelli di GT 2000. Esiste una visuale interna assolutamente strabiliante che riproduce tutti i particolari della macchina che guidate. Inutile ai fini della guida, utile ai fini di tamarria.

ARMORED CORE 2



Casa: Agetec
Genere: mechanico
Uscita prevista: con l'arrivo della PS2 in Italia
Grado di impazienza: 3

Seguito di Armored Core, questo secondo capitolo ricalca le orme del suo predecessore, mettendovi a disposizione dieci milioni di combinazioni differenti per personalizzare i vostri mech. Progredite nel gioco e guadagnate più soldi per upgradare i vostri robot da guerra, lanciandovi poi in sfide a fuoco degne dei cartoni di Gundam. Non a caso il designer dei mech è Masaharu Kawamori, noto per i suoi lavori con Super Defense Fortress Macross. L'inquadratura del mech durante i combattimenti è da dietro, spostata leggermente di lato, e inquadra i mech da un punto di vista altamente spettacolare. Inutile dire che le esplosioni, le scie dei missili e la grafica in generale sono assolutamente incredibili. Multiplayer, intelligenza artificiale altissima e cento tonnellate di potenza di fuoco ai vostri comandi.

F1 RACING CHAMPIONSHIP



Casa: Ubi Soft
Genere: il solito gioco di Formula Uno...
Uscita prevista: con l'arrivo della PS2 in Italia
Grado di impazienza: 1

Intendiamoci: l'ho provato ed è spettacolare, ma mi aspetto qualcosa di più originale e innovativo per la PS2. Ci sono tutte le licenze, le scuderie e i piloti di questo mondo; c'è una scuola guida in pieno stile GT (curva a destra, curva a sinistra, chicane...) e alcune feature nascoste che non mi sono state rivelate (se no che nascoste erano...).
Ci sarà anche il circuito di Indianapolis e una modalità Scenario che vi farà correre in particolari condizioni, ricreando una passata situazione realmente avvenuta. Sei visuali di cui quattro esterne e due interne, una delle quali dagli occhi del pilota, cioè veramente ma veramente bassa! Dodici opzioni tecniche di set up. Ma è veramente quello che vogliamo?

La seconda novità è una scheda di rete simile a quelle PC che permette di connettere la PS2 in network locale (link multiplo) o in Internet. Queste caratteristiche sono appannaggio della sola PS2 NTSC americana e non sono presenti su quella giapponese. Non c'è da temere per la versione PAL, comunque: il vantaggio di dover aspettare fino a Natale (data presunta di uscita ma non confermata) è che potremo avvantaggiarci anche noi delle feature americane. Alla faccia di chi l'ha avuta prima di noi!

ORPHEN

Casa: Activision
Genere: RPG (Rifiuto a Priori di Giocarci)
Uscita prevista: con l'arrivo della PS2 in Italia
Grado di impazienza: 1

È UNA PRIMA IMPRESSIONE! Sarà stata la signorina che me l'ha mostrato che non era capace, ma Orphen non mi ha fatto assolutamente una bella impressione. Tratto da una popolare (in Giappone, solo da loro!) serie televisiva, Orphen è anche il nome del personaggio che interpreterete in questo RPG dagli effetti grafici sbirluccicanti e caratterizzato dal solito polpettone di incantesimi, punti-forza, punti-sutura e il resto. Su Chaos Island si nascondono molti misteri (e quando mai no...) che voi dovrete scoprire (tutte a voi capitano!) seguendo tre differenti storyline, ognuna delle quali con le proprie sfide e il proprio finale (per carità...). Forse l'unica cosa che si salva sono i filmati manga che inframmezzano il gioco.



FIFA 2001 MAJOR LEAGUE SOCCER

Casa: EA Sports
Genere: originale incrocio tra RPG, simulatore di volo e puzzle game (scherzo, è un gioco di guida)
Uscita prevista: autunno 2000
Grado di impazienza: 0-5

FIFA ha fatto sentire la sua presenza all'E3 solo come FIFA Soccer World Championship, la versione NTSC che ha come uomo-immagine Nakata. Perché poi non Totò Schillaci, lo sanno solo loro! FIFA 2000 è il gioco che in assoluto ha venduto di più per PlayStation fino a oggi: secondo voi, il primo FIFA per PS2 cosa può combinare?! Io prevedo inondazioni! C'è poco da dire: ci saranno tutte le licenze, tutti gli stadi, tutti i giocatori. L'AI sarà aumentata a livelli improponibili, la grafica spinta oltre ogni limite e tutti lo vorranno, tutti lo avranno, tutti ne parleranno. Il discorso è lo stesso che per F1 Racing Championship: dalla PS2 mi aspetto ben più che un gioco di calcio. Ma so che cosa significa FIFA per un giocatore e capisco che tutti ne debbano avere una copia. Il grado 'da zero a cinque' significa che io non l'avrò. Forse.

THE DREAMLAND CHRONICLES: FREEDOM RIDGE

Casa: Bethesda
Genere: dagli all'alieno invasore!
Uscita prevista: non pervenuta
Grado di impazienza: 2

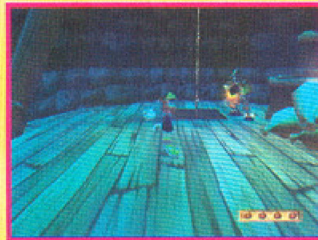


Dalla Mythos, creatrice di giochi seminali (per PC) come X-COM: UFO Defense e X-COM: Apocalypse, un nuovo modo di fare strategia a turni. Caratterizzato dagli elementi che hanno contraddistinto i noti prodotti Mythos e dotato di nuove opzioni create apposta per la versione PS2, Freedom Ridge vi vede al comando di una delle ultime speranze per l'umanità soggiogata dagli alieni, il Terran Liberation Army. Dopo una guerra di settanta giorni che ha ridotto l'umanità a un manipolo di sopravvissuti, starà a voi riportare la pace utilizzando vecchi rottami di F16 come nuove tecnologie aliene rubate. Farete parte di una storia più grande di voi che svelerà i misteri dell'Area 51 e degli Uomini in Nero.

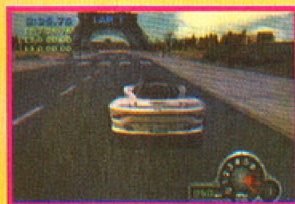
RAYMAN

Casa: Ubi Soft
Genere: un platform 3D che si fa action/adventure
Uscita prevista: fine 2000 (o fine del mondo, come volete)
Grado di impazienza: 1

Anche la PS2 avrà la sua versione di Rayman. E come potevamo farne a meno?! Io già mi stavo agitando! Scherzi a parte: pensate cosa potrebbe fare Rayman nel momento in cui disponesse di tutte le potenzialità della PS2. Anzi, pensate cosa FARÀ, visto che a conti fatti potrebbe uscire contemporaneamente alla PS2 PAL. Un bel platform 3D che, per la sua vastità e complessità, potrebbe tramutarsi in un action game alla Tomb Raider. Oltre alle tette, la differenza starà nei colori, vivaci, vividi, aggressivi. Mondi sterminati, passaggi segreti, scivoloni, capitomboli, tarallucci e vino! Oè!



STREET LETHAL



Casa: Activision
Genere: guida arcade (tutto qui)
Uscita prevista: primavera 2001
Grado di impazienza: 2

Un gioco di guida potenziato, spinto al massimo da un motore grafico super-pompato. Dieci metropoli scelte con cura tra quelle di tutto il mondo, Parigi e Londra incluse; chissà perché Milano o Montefiascone non ci sono mai... La meccanica di gioco è la solita: vinci una gara che ti apro una pista segreta; vinci su quella pista che ti regalo una macchina; vinci con quella macchina che ti regalo un carburatore; ingoia il carburatore che ti regalo una lavanda gastrica. E così via... Si corre su delle concept car, dei prototipi assolutamente futuristici che però si comportano coerentemente secondo una loro fisica. Possibilità di upgrade (il carburatore...) e danni in tempo reale ben visibili. Come se l'ammaccatura sulla porta della vostra 112 Abarth non bastasse...

X SQUAD

Casa: EA Games
Genere: shooter a squadre (si dice così...)
Uscita prevista: autunno 2000
Grado di impazienza: 3

'Il primo shooter a squadre per console', recita lo slogan. E vorrei vedere! È appena uscita, la PS2! Siamo nell'anno 2037 e un gruppo di bio-terroristi (i terroristi non mancano mai, avete notato?) ha sparso una piaga colossale sulle maggiori aree metropolitane del mondo. Non si tratta del mal di denti, ma di un virus assai più potente, più potente ancora di I Love You! Al comando del vostro gruppo scelto di tiratori dovrete farvi largo attraverso zone urbane degradate, sistemi fognari e linee della metropolitana interrotte. Componenti strategiche, quindi, nel controllo dei vari membri del team.



ZONE OF THE ENDERS

Casa: Konami
Genere: mech nello spazio – Omega Boost all'ennesima potenza
Uscita prevista: sarà sempre troppo tardi
Grado di impazienza: 4



Ventiduesimo secolo. L'umanità è andata ben oltre la Luna e ora si è insediata su Marte. Nel tentativo di colonizzare anche Saturno costruisce Antilla, una stazione spaziale che gravita nell'orbita del pianeta. A causa di un colpo di stato militare su Marte, Antilla si trasforma in un campo di battaglia e il giovane Leo Stenbuck vede morire i suoi amici per mano delle truppe militari di Z. O. E. Ma la scoperta di Jehuty causerà conseguenza impreviste. Jehuty è un gigantesco mech armato come un estremista islamico ed è la sola speranza per l'umanità di sopravvivere nello spazio profondo. Ah, dimenticavo: il produttore del gioco è Hideo Kojima. Vi dice niente il nome? (Soluzione: è il Signor Metal Gear Solid).

Casa: **Electronic Arts**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2, fino a 4 con multi-tap**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazione), multi-tap**

Need For Speed: Porsche 2000

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto
93

A favore
- Ottima realizzazione grafica
- Un sacco di modalità di gioco
- Circa 80 Porsche a disposizione
- Multiplayer fino a 4 persone contemporaneamente

Contro
- Si possono guidare solo le auto della casa tedesca



Chiudo la porta di casa. Scendo nel mio garage, mi guardo intorno e schiaccio il bottone del mio antifurto. Le quattro frecce si accendono... Oggi vado in giro con la Boxster!



Avete presente la serie di **Need for Speed**? Fin dai primi anni in cui è uscita la PlayStation è stata considerata una delle migliori in assoluto a livello di racing games. Sicuramente la qualità media dei vari episodi è stata molto altalenante. Questa volta, però, possiamo affermare senza alcun dubbio di trovarci di fronte al miglior capitolo in assoluto! Tanto da spingerci a paragonarlo, per alcuni aspetti, a sua maestà **Gran Turismo 2**. Porsche 2000, infatti, racchiude in sé tutti gli elementi che rendono un gioco di corse un ottimo prodotto: giocabilità, ottima grafica e un sacco di opzioni.



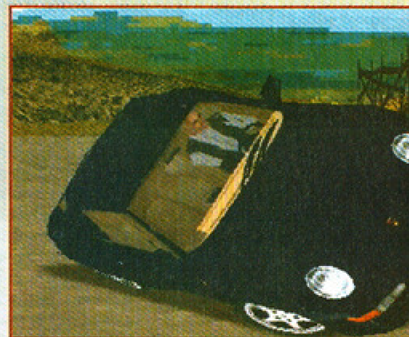
Ecco quello che intendo per danni evidenti alla carrozzeria...



I vari replay consentono inquadrature spettacolari come questa.

LUCIDO LA MIA BOXSTER

La prima cosa che salta agli occhi è l'incredibile parco macchine a disposizione: oltre **70 modelli**, tutti fedeli riproduzioni di quelli costruiti dalla casa di Stoccarda dal 1950 a oggi. Ovviamente, a seconda delle modalità di gioco che sceglierete ne avrete a disposizione diversi; l'unico modo per poterli avere tutti è selezionare l'opzione denominata Evolution.
In questo modo entrerete in una modalità piuttosto simile a quella dei due Gran Turismo: partirete negli anni '50 con un budget limitato, che vi permetterà d'acquistare solo una vettura usata, e dovrete affrontare tutta una serie di gare. Classificandovi nelle prime posizione guadagnerete dei sempre utili danari, che potrete utilizzare sia per migliorare le prestazioni del vostro mezzo, sia per acquistarne di nuovi. In questo modo, anche con il passare del tempo che renderà disponibili i nuovi modelli potrete aspirare ad avere il parco macchine più prezioso e ricercato degli ultimi anni.
Così come nel capolavoro dei **Poliphony**, anche in questo titolo ci saranno alcune gare alle quali potrete partecipare solo disponendo di un certo tipo di auto, sia in termini di cilindrata,



Il livello di dettaglio è talmente alto che potrete notare anche le caratteristiche fisiche dei vari piloti.

A QUANDO LA FERRARI?

Per quanto le Porsche possano essere considerate un vero e proprio oggetto del desiderio per tutti gli automobilisti, non potranno mai raggiungere il fascino della Ferrari, soprattutto per noi Italiani. A questo punto credo che sia il caso di aprire una sottoscrizione da inviare alla Electronic Arts. Oggetto? Molto semplice: spingere gli sviluppatori a produrre un nuova capitolo con protagoniste le 'Rosse di Maranello'.







Gareggiare su certi percorsi vi costringerà a eseguire salti come questo.

sia di trazione. Per poter ambire a completare il gioco al 100% dovrete quindi accumulare più soldi e macchine possibile.

UN SACCO DI PORSCHE

Qualcuno potrebbe obiettare che una modalità di gioco di questo tipo risulta troppo poco immediata... E se uno ha voglia di farsi una partitina senza troppo impegno?
La risposta è piuttosto semplice, anzi LE risposte. **Need for Speed: Porsche 2000**, infatti, offre un sacco di altre modalità alternative.
C'è l'arcade game che vi metterà contro altri cinque concorrenti, lungo tutta una serie di piste di varia natura. Ritenete di avere bisogno di fare un periodo di prova prima di lanciarvi in gara? Allora dovete assolutamente fare 'un salto' nel **Factory Driver**, una sorta di scuola guida nella quale dovrete affrontare prove sempre più difficili.
Qualche esempio? Dopo aver percorso il primo stage evitando qualche birillo, dovrete controllare il vostro bolide attraverso tracciati nei quali sarete costretti a sputare sangue per riuscire a evitare tutti gli ostacoli disseminati qua e là, restando entro limiti di tempo accettabili. I lungimiranti sviluppatori della **Electronic Arts** hanno ben pensato di prevenire qualsiasi tipo di critica sulla longevità del loro prodotto e hanno quindi ritenuto necessario inserire altre opzioni, per aumentare ulteriormente il feeling con il gioco.

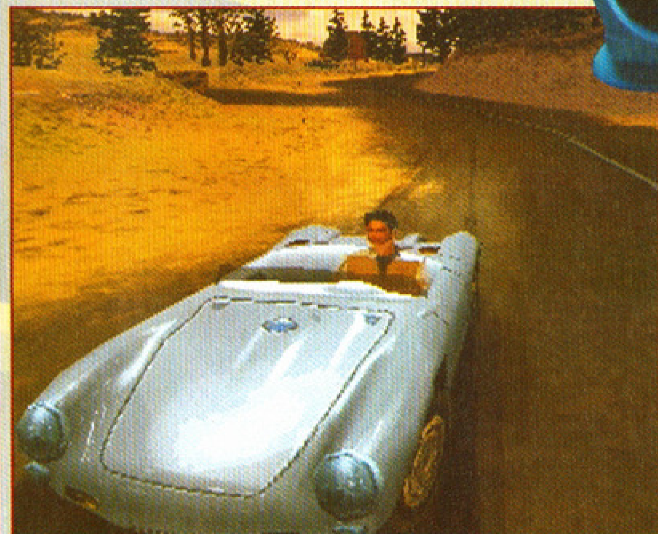
CATTURA LA BANDIERA... A SCACCHI

Questa intenzione si esprime con le seguenti modalità aggiuntive, che costituiscono delle interessanti variazioni sul tema: **Capture the flag** vi metterà all'interno di alcuni circuiti, formati da un complicato intreccio di vie, con lo scopo di raccogliere delle bandiere seminate alla rinfusa prima che ci riesca il vostro avversario.
Chase vi metterà nei panni del solito furfantello che si troverà a dover fuggire il più velocemente possibile da una pattuglia della polizia.
Un piccolo consiglio: cercate di non farvi raggiungere dagli sbirri, pena la sconfitta immediata, oltre che una bella contravvenzione che dovrete pagare realmente, inviando L. 100.000 al sottoscritto, presso la redazione di Planet PlayStation. Otterrete come ricevuta una bella foto di Pitone con autografo.
Time battle vi obbligherà a distanziare il vostro avversario, giro dopo giro, in modo da scalare la riserva di secondi a sua disposizione. Ovviamente anch'egli cercherà di fare altrettanto, se no che sfida è?
Queste modalità sono ovviamente disponibili anche nel doppio, altro punto a favore di questo Porsche 2000.



Guidare sotto la pioggia metterà a dura prova la vostra abilità di piloti provetti.





Il bello delle vetture a disposizione è che di alcune potrete scegliere anche la versione cabrio.

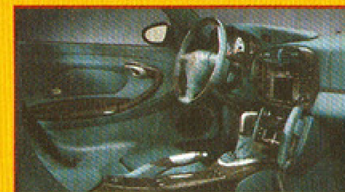
LA CLASSE DELLA PORSCHE



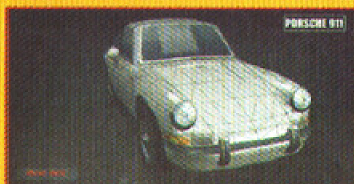
Credo che si possa dire ben poco di nuovo sulla Porsche, una delle case automobilistiche più gloriose e ricche di prestigio della storia.



Con il passare degli anni i vari modelli sfornati dalla casa di Stoccarda si sono attestati su livelli d'eccellenza, paragonabili a quelli di poche altre case produttrici di top car. A una meccanica che rasenta la perfezione, si accompagnano linee morbide e omogenee sia per quel che riguarda la carrozzeria sia per gli interni, vero e proprio inno al lusso. Insomma, c'è forse qualcuno tra di voi che non vorrebbe guidarne una? La vostra risposta è sufficiente a farvi capire il livello che la Porsche ha raggiunto in questi anni.



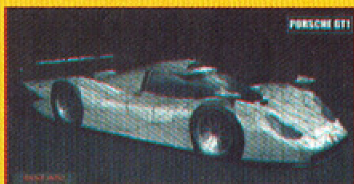
IL PARCO MACCHINE



Come già accennato, avrete la possibilità di scegliere tra praticamente tutte le vetture prodotte dalla Porsche negli ultimi cinquant'anni.



Tutte le auto sono state riprodotte con estrema cura del dettaglio, sia a livello estetico sia per quel che riguarda le prestazioni e il modello fisico di guida. A seconda dell'auto selezionata vi troverete a dover affrontare problematiche diverse, sia in termini di manovrabilità sia di ripresa e velocità di massima. Buon divertimento!

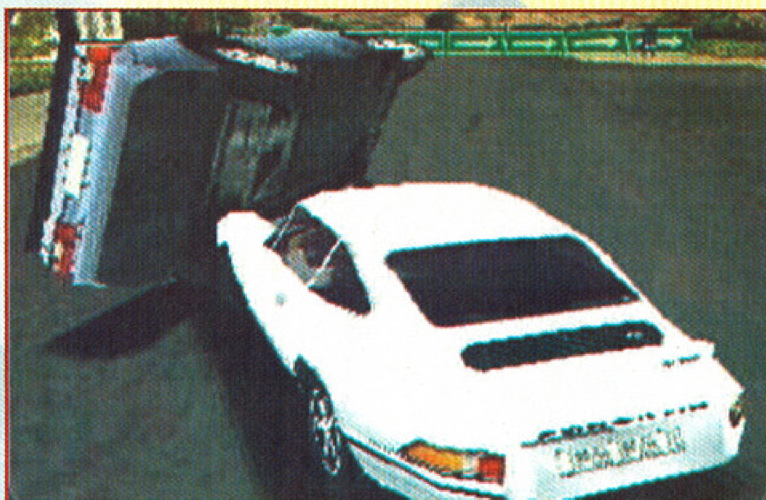




La sezione nella quale il vostro obiettivo primario è quello di non farvi raggiungere dalla polizia.

QUATTRO QUADRATI

Una delle cose che più intrippa di un racing game, solitamente, è la possibilità di sfidare un amico grazie al mai abbastanza apprezzato split-screen orizzontale o verticale che dir si voglia. Il gioco, che sfrutta la licenza di una delle case automobilistiche più prestigiose del globo, si spinge ben oltre, garantendo uno split quadruplo. Se la matematica non è un'opinione e considerando che non avrebbe senso giocare in due su uno schermo diviso in quattro, possiamo affermare con una certa sicurezza che **Porsche 2000** permetterà a 4 individui di giocare contemporaneamente uno contro l'altro. Purtroppo, per potersi godere al meglio questa opzione multiplayer è necessario giocare in un cinema, o almeno disporre di un televisore sufficientemente grande. Questo perché la presenza dei quattro schermi non garantisce una visibilità decente su un televisore 'tipico' da cameretta di un ragazzo medio.



Un incidente che costringerà il pilota della Porsche bianca a fare una bella constatazione amichevole.

A TUTTA VELOCITÀ, CON QUALCHE FRENATA

La velocità di gioco è comunque discreta, con una perdita di dettaglio tutto sommato trascurabile. Nel caso non abbiate sottomano altri tre amici, ma uno solo, potrete godervi una delle migliori modalità a due di sempre. Tutto scorre a una velocità davvero incredibile, con una perdita di dettaglio davvero minima e mantenendo tutte le finezze grafiche che il gioco è in grado di offrire (e che analizzeremo tra breve, non preoccupatevi!). Una cosa dovrebbe esservi chiara: avete trovato un altro titolo da mostrare quando ricevete qualche visita 'a scopo videoludico'. La sequenza che mi sento di consigliarvi è questa: **Need for Speed: Porsche 2000** per scaldarsi un po', **Micromaniacs** per sfiorare il delirio e infine **ISS Pro Evolution** per raggiungere l'estasi suprema... Eventualmente i fattori possono anche essere invertiti: il risultato non cambierà. Un consiglio: questo cocktail potrebbe rivelarsi deleterio anche per amicizie consolidate e di lunga data, perciò sappiate a cosa andate incontro.



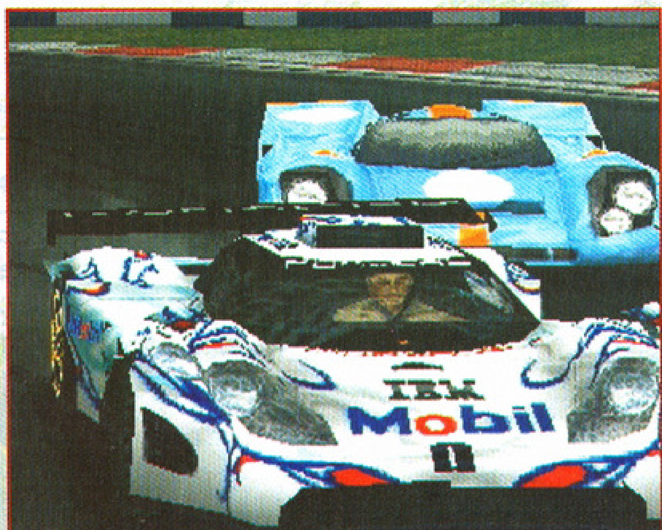
METTI LA CERA, TOGLI LA CERA

Come già accennato all'inizio della recensione, avrete a disposizione una settantina di modelli di Porsche, tutti riprodotti con una cura e un'attenzione davvero maniacale, cosa che non potrà che fare la gioia di ogni appassionato. Come da tradizione della scuola Gran Turismo, di ogni macchina potrete decidere il **colore**, sempre che sia previsto dal catalogo ufficiale, cosa che contribuisce non poco a

innalzare la sensazione di realismo generale. Stesso discorso anche per quel che riguarda i vari **accessori** da utilizzare per migliorare le prestazioni delle vostre auto. In aggiunta a tutto questo, prima di affrontare ogni gara, a seconda del tipo di tracciato e delle condizioni atmosferiche, potrete intervenire modificando i rapporti del **cambio**, la durezza delle **sospensioni**, la forza e il bilanciamento dei **freni**.

PIOVE, GOVERNO LADRO!

Dal punto di vista tecnico il gioco è davvero strepitoso! Le macchine sono realizzate in maniera davvero superba, ricche di particolari di grande impatto visivo, come i vari **piloti** che si possono scorgere all'interno dell'abitacolo o i **riflessi** della luci sulla carrozzeria.
Le auto, oltre a essere caratterizzate da un'estrema fedeltà nei confronti delle controparti reali, sono anche soggette a danni, evidenti, e che influenzano il modello di guida. Finendo contro un muro con la fiancata destra, per esempio, oltre a vederla danneggiarsi noterete la fastidiosa tendenza della vostra quattroruote a 'tirare' verso quella direzione. Gli urti contro i vari elementi a bordo pista, però, non saranno deleteri solo per la vostra auto (pensate che comunque ci sarà qualcuno che ne sarà felice: il vostro carrozziere di fiducia) ma anche per molti degli elementi presenti. Potrete, infatti, sradicare cartelli e staccionate, cosa che arreca sempre un certo piacere.



Gareggiando e vincendo molto avrete soldi a sufficienza per comprare bolidi come questi...



Per arrivare primi al traguardo dovrete imparare a gestire al meglio le derapate.

SCEGLI LA TUA PISTA

Le varie **piste** sono davvero stupende, sia a livello grafico che come varietà di ambientazioni e tracciati. Durante i primi giri farete una certa fatica a staccare gli occhi dai paesaggi e a concentrarvi sulla gara. Ogni locazione poi, collocata territorialmente in zone realmente esistenti, riporta le caratteristiche geofisiche del luogo e perfino la struttura degli edifici presenti a bordo pista. Ogni zona, inoltre, è caratterizzata da climi molto differenti che vi costringeranno a modificare il vostro stile di guida, a seconda che troviate pioggia, neve o un sole che spacca le pietre. Scontato dire che anche questi effetti meteo sono stati realizzati in modo impeccabile; per tutti valga la pista ambientata sulle montagne della **Germania** in cui, tra le tipiche malghe in legno, sarete costretti a notevoli acrobazie sotto una fitta nevicata.

AL PROSSIMO SEMAFORO A DESTRA

Se avete avuto modo di vedere la versione PC avrete senz'altro notato che una delle caratteristiche più interessanti era costituita dalla presenza di alcuni **bivi**, che conducevano a porzioni di tracciato diverso, per poi ricongiungersi in seguito alla strada maestra.
Questo purtroppo nella versione PlayStation non è stato incluso, ma la varietà dei percorsi supplisce appieno alla lacuna, e in definitiva di bivi e scorciatoie non sentirete particolarmente la mancanza. Il sistema di controllo è davvero ottimo, e vi permetterà di cogliere le varie sfumature di guida tra i modelli. Ovviamente, essere al volante di una **911 Coupe** del 1965 non è la stessa cosa che guidare la nuovissima **Boxster**, sia in termini di prestazioni sia per la tenuta di strada. La vostra scelta, quindi, dovrà tenere in considerazione anche tutti questi fattori e la vostra propensione a uno stile di guida piuttosto che a un altro. Dal punto di vista sonoro il gioco è discreto, anche se non eccezionale, soprattutto per quel che riguarda i vari rombi dei motori, tutti piuttosto simili, anche se differenti per intensità a seconda del tipo di visuale selezionata. Questo ormai è prassi piuttosto comune, perciò possiamo ritenere il sonoro nella media.

OGNI GIORNO QUALCUNO GUIDA UNA PORSCHE, E IO NO... SIGH!

Credo proprio che non ci sia bisogno di aggiungere altro, anche perché ritengo che nell'articolo emergano un sacco di punti a favore del prodotto della Electronic Arts. Per i distratti o per i frettolosi (che magari saltano in toto l'articolo per leggere direttamente le conclusioni) riassumo con poche e mirate parole.
Grafica entusiasmante, fluidità di gioco incredibile (anche nella modalità in doppio tramite **split-screen**), un sacco di vetture e modalità di gioco a disposizione e un gameplay davvero incredibile. **Porsche 2000** è senza alcun dubbio uno dei migliori racing games dell'anno, e merita la vostra massima attenzione sia che apprezziate il genere sia che non siate particolarmente affascinati dalle corse d'auto...
Provatelo, potreste cambiare idea!



Oltre a variare le condizioni climatiche, vi capiterà di gareggiare sia di giorno che di notte.

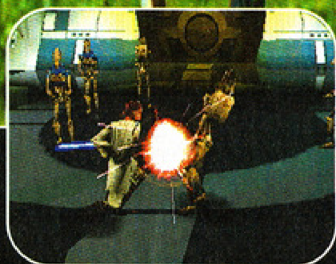
IN QUATTRO C'È PIÙ GUSTO

Una delle caratteristiche di gioco più interessanti riguarda la possibilità di poter sfidare altri tre amici, tramite un quadruplo split-screen. Questa modalità è davvero interessante e garantisce un divertimento senza paragoni. L'unico problema è costituito dalla visibilità della pista, in questo caso davvero ridotta. Se avete intenzione di sfruttare il multi-tap con Porsche 2000, vi posso solo consigliare di giocarci su un televisore dotato di uno schermo piuttosto grande...



PLANET GAME

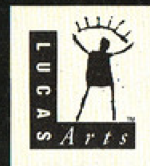
DISTRUGGINE QUANTI NE VUOI. NOI NE CREE


Se deciderai di combattere, dovrai essere pronto a pagarne le spese.
Se il numero dei nemici non ti ha mai spaventato, ora dovrai affrontare pericolose creature aliene dalla incredibile forza.







REMO ANCORA.



Quindi, saggio maestro Jedi: a te la scelta. Combatti.
A tuo rischio e pericolo.

STAR WARS
EPISODE I
JEDI POWER BATTLES

jedipowerbattles.lucasarts.com
www.starwars.com

Casa: **EA Sports**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2, fino a 8 con multi-tap**
Blocchi memoria: **2-4**

Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni), multi-tap**

DI **LUCIO PROSPERI**

Euro 2000

Planet Voto

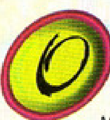
88

Quest'anno, per gli appassionati di calcio, è davvero una pacchia. Poche settimane dopo la fine del campionato cominciano gli Europei. E via tutta un'altra serie di partite da vedere spaparanzati davanti alla TV! Per noi fanatici del pallone gli anni pari sono una vera goduria... un po' meno per le nostre fidanzate!

A favore
- Sono presenti tutte le Nazionali europee
- Veloce e immediato
- Sistema di controllo semplice

Contro
- Praticamente identico a **FIFA 2000**
- Movimenti dei portieri irreali
- È troppo semplice segnare

Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	7
Originalità	4


gni due anni, infatti, per tutti gli amanti del gioco del pallone c'è un evento che allieta le giornate: i Campionati Mondiali o gli **Europei**. Il 2000 è l'anno di questi ultimi, che si svolgeranno per la prima volta congiuntamente in due nazioni: Belgio e Olanda. Le formazioni al via saranno **16**, tra cui l'Italia che nel proprio girone si troverà ad affrontare i padroni di casa del Belgio, la Svezia e la Turchia... Si può dire quello che si vuole, ma meglio di così non poteva certo andare; speriamo solo che lo scarso coraggio del nostro selezionatore non ci costringa a difendere degli squallidi pareggi, per poi perdere ai calci di rigore... Qualunque sia la vostra squadra del cuore o il vostro credo tattico, avrete la possibilità di riscattare le eventuali brutte figure degli Azzurri grazie al nuovo episodio di **FIFA**, tirato a lucido in occasione dell'Euro 2000.



Prima di ogni incontro di qualificazione viene mostrata la classifica del girone e gli eventuali problemi della vostra rosa.

TOLDO, NESTA, CANNAVARO, MALDINI

La divisione sportiva della **Electronic Arts** non si lascia mai scappare l'occasione di acquisire una bella e prestigiosa licenza. Come per gli scorsi Mondiali, la casa americana ha però pensato di inserire tutte le squadre del Vecchio Continente. In questo modo avrete la possibilità di selezionare una formazione che non si è qualificata per la fase finale e tentare di farle vivere qualche momento di gloria. A questo proposito, ci sono proprio tutte: dall'Andorra al Liechtenstein, dal Lussemburgo a San Marino. Una delle cose più divertenti è proprio quella di affrontare la competizione con una nazione 'minore' e tentare di avere la meglio sulle superpotenze calcistiche. Una delle cose che più mi ha infastidito è l'impossibilità d'affrontare direttamente la **fase finale**. Anche scegliendo una delle nazioni che si sono qualificate, sarete costretti ugualmente a rifare la trafila delle eliminazioni. Il gioco diventa quindi una sorta di 'Road to...' Perché questa decisione? Misteri del marketing, anche se la cosa potrebbe spazientire qualcuno. Tutte le formazioni includono una **trentina di giocatori**, alcuni dei



Un calcio d'angolo... È piuttosto semplice segnare in situazioni come questa.



Durante l'esecuzione dei calci piazzati potrete servire il pallone con maggior precisione, utilizzando i tasti che compaiono sulle teste dei vostri compagni.

LA MIA NAZIONALE

I più attenti tra voi si saranno accorti che i vari titoli dei paragrafi sono formati dai nomi di alcuni giocatori italiani. Mi sono permesso di consigliare a Dino Zoff 20 giocatori che secondo me meritano di disputare l'Europeo. La mia nazionale giocherebbe con un 3-4-1-2, con l'udinese Fiore a giocare dietro due punte con lo spiccato fiuto del gol: Vieri e Filippo Inzaghi. In porta senza dubbio Toldo, autore di un campionato strepitoso, mentre la difesa con Cannavaro, Nesta e Maldini mi sembra la migliore del mondo. La grinta di Ambrosini, l'estro di Zambrotta e Fuser e le geometrie di Albertini dovrebbero garantire il giusto equilibrio al centrocampo.
Ma non è tanto il modulo che determina le vittorie, bensì l'atteggiamento che la squadra tiene in campo... bisogna giocare sempre in modo aggressivo, senza temere nessuno.
E purtroppo l'Italia ha fatto spesso quest'errore, come per esempio nella partita contro la Francia agli ultimi Mondiali. Essere eliminati dalla squadra più scarsa che abbia mai vinto una Coppa del Mondo, non per inferiorità ma per paura, è una cosa che ancora non sono riuscito a mandare giù.



La sezione nella quale decidere tattica, strategia e l'undici iniziale.



I movimenti dei giocatori sono sempre piuttosto fluidi.

quali con tutta probabilità gli Europei non li vedranno neanche dalla tribuna (qualche esempio? Roberto Baggio e Torricelli nell'Italia). In linea di massima i vari atleti sono stati riprodotti con una certa cura dal punto di vista fisico, anche se la maggior parte tendono ad assomigliarsi, a meno che non abbiano caratteristiche molto particolari (**Savage**, vigoroso centrocampista del Galles, si nota subito grazie alla sua lunga chioma bionda). In ogni caso avrete a disposizione il sempre gradito **editor** che vi consentirà di modificare tutto del giocatore selezionato, in modo da inserire gli eventuali cambiamenti dell'ultimo minuto alle formazioni, o anche, in caso di manie di protagonismo, di inserire voi stessi in porta o al centro dell'attacco.

AMBROSINI, ALBERTINI, FUSER, ZAMBROTTA

Una delle opzioni più interessanti è quella che riguarda le partite 'classiche' e che vi permetterà di rigiocare tutte le semifinali dei Campionati Europei dal **1960** al **1984**. Ovviamente quest'opzione non sarà disponibile da subito, ma ve la dovrete



Prima dell'inizio dell'incontro vengono mostrati i due schieramenti...



I giocatori, dopo una marcatura, si lasciano andare a esultanze di vario tipo.

ALLENAMENTO E ANCORA ALLENAMENTO



Nella sezione d'allenamento avrete la possibilità d'impratichirvi con i numerosissimi comandi di Euro 2000, che vi costringeranno a utilizzare tutti i tasti del joyopad. Un tutor vi mostrerà graficamente che bottoni premere e poi commenterà i vostri risultati, spesso con frasi al limite del sarcasmo.



ISOLE FAR OËR-LIECHTENSTEIN, LO SCONTRO DEL SECOLO

Sicuramente una delle caratteristiche maggiormente da apprezzare nel gioco è l'immenso database di squadre e giocatori disponibili.
Sono state incluse tutte le Nazionali europee, comprese quelle di seconda e terza linea. Questo vi permetterà di tentare improbabili imprese ai comandi delle squadre più scarse, ma anche di organizzare tornei con gli amici ignorando le grandi potenze calcistiche e concentrandosi sulle squadre minori. I vari gironi eliminatori possono essere anche completamente ri-sorteggiati, per non essere costretti ad affrontare sempre le stesse squadre. Da questo punto di vista la libertà d'azione è davvero massima.







ACCENDI LA TV

Ogni partita è anticipata da tutta una serie di brevi filmati che vi mostreranno le due squadre entrare in campo, disporsi per salutare il pubblico e i giocatori effettuare le varie operazioni di riscaldamento. Questi intermezzi, poi, vi saranno mostrati (ovviamente diversi) anche tra primo e secondo tempo e in occasione dei fatti più importanti: la marcatura di un gol, un fallo piuttosto grave, un calcio di rigore e la fine delle ostilità. L'unico problema è che spesso, concentrati sull'andamento delle cose in campo, li troverete fastidiosi e tendenti a spezzare eccessivamente l'azione. Risultato? Li skipperete senza alcuna pietà.







Visti da vicino, i calciatori appaiono ben caratterizzati.

guadagnare partita dopo partita. Con un po' di fatica potrete così controllare campioni del calibro di Jascin, Cruyff, Beckenbauer, Platini o Gigi Riva... Ai fini pratici cambia poco, però atmosfera e fascino sono garantiti. P rima di scendere in campo vi consiglio di fare una capatina alla sezione d'**allenamento**, sia perché è ben strutturata sia perché durante il gioco si utilizzano tutti i tasti del joypad; e qui avrete la possibilità di impratichirvi con il sistema di controllo. In questa sezione sarete accompagnati da un **tutor virtuale** che vi mostrerà i tasti che dovrete pigiare per eseguire certi colpi, ma che vi stimolerà anche con tutta una serie di frasi, sia che eseguiate tutto con cura o che commettiate degli errori. Una volta apprese tutte le funzioni, compresi i **tasti dorsali** che permettono di eseguire i colpi più spettacolari e graditi al pubblico che affolla le tribune, è giunto il momento di studiare una valida strategia che si adatti ai vostri uomini e al vostro stile di gioco. Sono presenti tutti i moduli più comuni, ma anche impostazioni che riguardano sia l'atteggiamento da tenere in campo (più o meno offensivo) sia il tipo di marcatura da applicare.
A questo punto le formalità sono tutte espletate ed è giunto il tanto sospirato momento di scendere in campo. E che vinca il migliore!

Premendo i tasti dorsali è possibile eseguire varie evoluzioni molto spettacolari, anche se un po' fini a se stesse.



LA SUDDITANZA PSICOLOGICA

Tra i vari intermezzi inclusi nel gioco, i più divertenti sono senza dubbio quelli che riguardano le proteste dei giocatori nel caso l'arbitro decida di assegnare un calcio di rigore a loro sfavore. Il primo a scagliarsi contro il direttore di gara sarà il portiere che comincerà, con gesti piuttosto eloquenti, a disprezzare la decisione; sarà poi la volta dei difensori circondare l'arbitro e cercare di fargli cambiare opinione. Ma tutto sarà vano, e finalmente il giocatore incaricato potrà presentarsi sul dischetto e tentare la trasformazione.
In generale gli arbitri hanno uno stile nella direzione piuttosto permissivo e lasciano spesso correre entrate in scivolata da codice penale. È comunque possibile modificare il grado di severità delle 'giacchette nere', anche escludendole del tutto dal gioco, in modo da poter trasformare le partite in una vera e propria caccia all'uomo. Non essendoci la Juventus tra le squadre selezionabili, non c'è nessun arbitro che si comporti in modo scorretto o che dia l'impressione di favorire una squadra piuttosto che un'altra (polemico io? Forse perché sto scrivendo pochi giorni dopo il caso De Santis e il gol REGOLARE annullato a Cannavaro...)











Le animazioni dei portieri lasciano decisamente a desiderare, soprattutto dal punto di vista della naturalezza dei movimenti.

Utilizzando l'opzione del replay potrete rivedere in qualsiasi momento l'azione, da tutte le posizioni.



A Del Piero sono saltati i nervi e ha colpito un avversario a gioco fermo: automatica l'espulsione.

FIORE, VIERI, F. INZAGHI

Come da tradizione della **EA Sports** l'evento è accompagnato da tutta una serie di brevi **intermezzi** di chiara impostazione televisiva, durante i quali potrete vedere le squadre allinearsi in campo per ricevere l'applauso del pubblico, i giocatori confabulare tra loro o con l'arbitro ecc. Questi 'stacchetti', sebbene siano ben realizzati e regalino una certa atmosfera al tutto, alla lunga finiscono per essere troppo ripetitivi, cosa che ve li farà skippare senza pietà, tramite la pressione del tasto **Start**.
Durante la partita la **grafica** non si dimostra niente di eccezionale, con i giocatori che soffrono di qualche problema a livello di definizione generale. A mio modesto parere l'aspetto generale risulta leggermente peggiore di quello di FIFA 2000. Molto belle, al contrario, le varie **animazioni**, fluide e realistiche, anche se qualche volta i giocatori appaiono un po' legnosi nell'esecuzione di qualche acrobazia. In generale, comunque, i colpi più spettacolari regalano sempre un ottimo effetto. Questo discorso riguarda esclusivamente i venti giocatori di movimento, mentre per i **portieri** il discorso è molto differente. Gli estremi difensori il più delle volte compiono interventi davvero irreali, compiendo balzi che molto raramente avrete occasione di ammirare nella realtà.
Sempre a mio modesto parere, il problema del portiere è una costante che affligge da sempre la serie di FIFA, sia per la poca naturalezza dei movimenti sia soprattutto per la scarsa A.I. che rende decisamente semplice segnare un gol.

A DISPOSIZIONE: BUFFON, FERRARA, PANUCCI, MATERAZZI

La semplicità nell'andare a rete (ma anche nel subire un gol) è insita nelle caratteristiche stesse di questo **Euro 2000** che privilegia, come spesso accade, la componente arcade a quella simulativa. È fondamentalmente questa la diatriba che da anni divide gli amanti di **FIFA** e quelli di **ISS Pro**: i primi apprezzano il prodotto della EA Sports proprio per la spettacolarità dell'azione e dei colpi con i quali mettere a segno reti strepitose, i secondi (tra i quali m'inserisco senza alcun dubbio, anche se dopo l'eliminazione nei quarti, risultato a mio parere tutt'altro che disprezzabile, al torneo ufficiale di ISS Pro Evolution non sono più autorizzato a dire niente sul gioco della **Konami** pena un attacco indiscriminato dell'intera redazione, capitanata da Roy, nei miei confronti) per l'estrema fedeltà del gioco alla realtà di un campo di calcio vero. Il mondo dei videogiochi è bello proprio per questo: ogni titolo, anche il più infimo, è in grado di regalare a qualcuno delle emozioni.
E allora, cosa importa: ciò che conta è divertirsi e pensare con la propria testa, sempre.

GATTUSO, CONTE, TOTTI, DEL PIERO, MONTELLA

Il **commento** sonoro è affidato alla collaudata coppia Caputi-Bulgarelli, che ormai da diversi anni accompagna le nostre partite con i giochi della serie. In questo caso i due non credo si siano sprecati più di tanto, soprattutto perché molte delle frasi che pronunciano sanno di 'già sentito'. Credo che sia stato in parte riutilizzato il commento di FIFA 2000, con l'aggiunta di qualche nuova battuta e l'inserimento dei nomi dei nuovi giocatori. Tutto questo non devolve a favore della telecronaca, che oltretutto ha la spiacevole tendenza, comune a tutte quelle degli altri giochi sportivi, di risultare ripetitiva dopo qualche ora di gioco. Nel corso della recensione abbiamo più volte citato **FIFA 2000**. Questo perché i due giochi sono piuttosto simili; non diciamo che sono gemelli, ma sicuramente fratelli con le caratteristiche dello stesso genitore...
In definitiva questa eccessiva somiglianza preclude l'acquisto a chi già abbia la precedente versione, a meno che la possibilità di giocare gli Europei non sia considerata garanzia sufficiente per l'acquisto. Chi non ha **FIFA 2000**, potrebbe invece prenderlo seriamente in considerazione. Un solo ultimo dubbio mi assale: penso che chi non ha FIFA è perché non lo apprezza, preferendogli **ISS Pro Evolution**. Ma allora chi comprerà l'ultima fatica della Electronic Arts?

CAVIGLIE E GINOCCHIA FRAGILI

Una delle caratteristiche più divertenti (e, a mio parere, l'unica cosa che manca a ISS Pro Evolution per essere considerato perfetto) di Euro 2000 è la possibilità che i giocatori si infortunino.
Questo solitamente avviene in occasione degli scontri più duri, in seguito ai quali noterete la comparsa di una croce rossa sotto i piedi dell'atleta. A questo punto i suoi movimenti saranno decisamente meno naturali e lo potrete notare trascinarsi per il campo, facendo sempre più fatica. L'unica ovvia soluzione è effettuare una sostituzione. Questo metodo può essere applicato in modo scientifico per eliminare alla squadra avversaria i suoi giocatori più rappresentativi. Un solo problema: si corre il serio rischio di vedersi sventolare sotto il naso un bel cartellino rosso!





È possibile far uscire fuori dall'area di rigore il portiere e cercare di segnare un clamoroso gol.



PLANET GAME

Casa: **Electronics Arts**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-4**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazione)**

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Street Skater 2

Planet Voto
83

A favore
- Ottima colonna sonora
- Discreto editor di park
- Alta risoluzione in single player

Contro
- Movimenti dello skater poco fluidi
- Poche modalità di gioco

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	7
Gameplay	7
Sonoro	8
Longevità	7
Originalità	7

Il seguito del primo gioco di skateboard per PlayStation. Grafica migliorata, colonna sonora ex novo, alta risoluzione e un editor di skate park. Ma basterà tutto questo a fare concorrenza a Tony Hawk?



I giochi di skateboard sono uno degli argomenti più scottanti da trattare, viste le particolari leggi di mercato che li regolano. In pratica si tratta di fare una distinzione tra il mercato estero e quello italiano; più nello specifico, quello americano e quello italiano. Da noi il mondo dello skateboard non è considerato con la stessa valenza che ha all'estero, negli Stati Uniti in particolare. Là, nelle Americhe, lo skateboard è uno stile di vita, è un'industria, è un mondo a parte, una filosofia. Da un punto di vista commerciale, potremmo dire che è redditizio; quindi, è ovvio come tutti i prodotti legati a questo sport godano di attenzioni e favori. Come ho più volte avuto occasione di dire, la cultura dello skateboard in Italia è minimale; la crescita del fenomeno snowboard ha contribuito al formarsi di una frangia sociale americanizzata che è in continuo aumento, complice il diffondersi di un certo tipo di musica da sempre considerata settoriale e marginale. Un esempio su tutti: a vedere i Blink 182 c'erano diecimila persone! Il diffondersi dello skate-core (il punk melodico che da sempre accompagna i giochi di snowboard) presso il grande pubblico italiano ha senz'altro contribuito al diffondersi di questa famigerata cultura che in America è una realtà come un'altra. Tutto questo per dire che all'estero un gioco di skateboard viene considerato al pari di un racing game, di un gioco di calcio o di un picchiaduro.



Se state grindando un corrimano e cadete, proseguirete a cavalcioni dello stesso, provocando un sacco di fumo e di scintille per... l'attrito! Una volta a terra, son dolori!



Come è usuale nei giochi di questo tipo, il modo migliore di fare punti è concatenare delle combo.

DUE GALLI NEL POLLAIO DELLE TAVOLE...

Tanta premessa per spiegare il fenomeno Tony Hawk's Pro Skateboarding, il primo gioco PlayStation settoriale che è riuscito a sfondare i propri confini e ad attecchire su una fetta di pubblico assai più ampia di quello che si pensava. In pratica, a Tony Hawk's ci hanno giocato tutti, sportivi e non, skaters e non, surfers e non.
Il successo internazionale del gioco ha aperto le porte a



A Londra si può fare skate al chiaro di luna sotto la House of Parliament. O almeno pensiamo che sia quella; il Big Ben c'è di sicuro!



SFIDA IN PISCINA: FACCIAMO A CHI HA IL COSTUME PIÙ GONFIO?

Una delle (poche) modalità di gioco multiplayer disponibili è la Pool Challenge, la sfida in piscina. Si tratta di una modalità per due giocatori in split screen che si affrontano in una piscina (vuota, ovviamente), teatro classico per le esibizioni degli skater americani. In questa conca, taggata (aka dipinta da graffiti) di tutto punto, ci sono due casse: una rossa e una blu. Ogni giocatore deve cercare di colpire la propria cassa, acquisendo così un punto. Il bello è che le casse rimangono nello stesso posto per cinque/sei secondi, poi cambiano di posizione! La sfida è quindi cercare di travolgere la propria cassa prima che sparisca; ma c'è di più. Colpendo quella dell'avversario, gli si toglie un punto. Vince chi arriva prima a cinque. Sentite già l'odore di sangue?





La chiusura di un Christ Air. Per eseguirlo, bisogna avere molta rincorsa e stazionare in aria il tempo necessario per poter rimettere la tavola sotto i piedi prima di atterrare.

fornito uno spunto per i giochi a venire e può essere considerato sperimentale, anche se deve molto ai giochi di snowboard. Comunque ha tracciato la linea che il suo successore percorre seguendo gli stessi stilemi e criteri. **Street Skater 2** si apre con un classico, per la verità molto lungo e molto bello, in classico stile skater: decine e decine di acrobazie compiute in strada e su strutture appositamente costruite da skater di tutto il mondo, più o meno famosi. **Street Skater 2** non vanta nessuna collaborazione prestigiosa né testimonial di alcun tipo; i protagonisti del gioco sono infatti dei personaggi frutto di fantasia che rappresentano diverse tipologie di skater. C'è il ragazzino (o come direbbe Pettini, regazzino), il fico, la patatona, il tecnico, lo sciatto e altri ancora da scoprire.

VELOCITÀ O ABILITÀ

Le modalità di gioco sono principalmente due, una delle quali può essere considerata l'allenamento. Si

un nuovo mondo, mietendo consensi ovunque; naturale che anche gli altri prodotti analoghi vengano osservati con un occhio più interessato e critico. Il fatto che da noi gli appassionati di skateboard e di tutto quello che gli gira intorno siano pochi, crea però un presupposto: in Italia c'è spazio per UN SOLO gioco di skateboard. Questa probabilmente la più grande sfortuna toccata a **Thrasher: Skate & Destroy**, ottimo gioco di skateboard che però si è dimostrato troppo lento e tecnico rispetto al suo diretto concorrente. E sarà anche questa la sfortuna di **Street Skater 2** che verrà inevitabilmente paragonato al campione, perdendo lo scontro e subendo uno scorno probabilmente più grande di quanto meriti. Street Skater 2 non è un brutto gioco, ma se lo paragonate a Tony Hawk's scompare. Quello che mi ripropongo di fare è cercare di analizzarlo con più obiettività possibile, cercando di scordarmi per qualche pagina che esiste Tony Hawk's. Questa sarà la parte difficile!

ONORE ALLE AVANGUARDIE!

Innanzitutto, bisogna dire che **Street Skater** è stato il primo gioco di skateboard a comparire su PlayStation; ha quindi precorso i tempi, esponendo se stesso e il suo brand a un rigoroso esame preliminare (gavetta che tutti gli innovatori hanno dovuto subire). Il primo Street Skater, recensito sempre da me nel numero di Maggio del '99, aveva una grafica piuttosto scandalosa, ma era semplice da giocare e aveva una colonna sonora che spaccava! Essendo stato il primo ha di certo

Mosca, metropolitana. Se vi va, potete farvi un giro sulle rotaie, ma se doveste incontrare il treno, sono settecento bei punticini che se ne vanno.

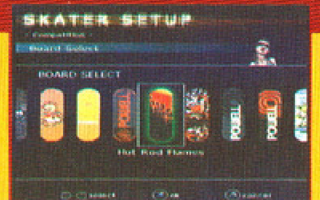




I trick che eseguite vengono nominati dal computer e vi viene assegnato un punteggio in base alla loro difficoltà.

POWELL PERALTA

La dotazione iniziale è di una decina di tavole da skateboard, cangianti nella forma (o meglio, nel disegno) ma non nella sostanza. Questo significa che la scelta va effettuata con un semplice criterio estetico: come starà questa con i miei vestiti? Come verrà quest'altra quando sarà inquadrata nel replay? Questi i quesiti che dovete porvi prima di scegliere una delle tavole esposte. A questo proposito: sapete che sono sponsorizzate? La marca è nientepopòdimenoche la Powell



Peralta, storico brand di attrezzature skater professionali. Personalmente, trovo piuttosto sminuito il valore di questo marchio, vedendo come le tavole sono riprodotte: degli ovali con disegni poco definiti e piuttosto brutti, se si escludono un paio di tavole. Mah...

UN PROFETA DELLO SKATEBOARD

Di seguito vi riportiamo la sequenza di un trick assai gustoso che io e il mio fotografo (Lucio 'Helmut' Prosperi) abbiamo avuto l'ardire di riprendere e spezzettare per voi. Il nome del trick è Christ Air e guardandolo potete capire perché: si parte da posizione raccolta, come per ogni trick... Una volta superato il coping (lo spigolo del salto) si comincia a compiere una rotazione di 180°; contemporaneamente, una mano va alla tavola e la toglie da sotto i piedi. Nello stesso tempo ci si raccoglie, portando verso l'interno del corpo tutti gli arti. Al vertice della parabola ascensionale si distendono tutti gli arti (sempre tenendo la tavola in mano), assumendo una posizione 'da crocifisso', che dà appunto il nome al trick. Prima di toccare terra, bisogna ricordarsi di rimettere la tavola sotto i piedi. Pensate che sia complicato? Basta tenere premuto il tasto X fino a quando non ci si stacca dalla rampa, rilasciarlo e premere il tasto direzionale Basso e il Triangolo.



MII, ANDIAMO AL PARCO?!



Opzione molto interessante che consente di creare un vero e proprio skate park inserendo le strutture che più vi aggradano. Ruotatele, giratele, piazzatele a terra, spostatele e piazzatele ancora. Quando siete soddisfatti, salvate e provate la struttura. Tornate all'editor, cambiate quello che non va, salvate ancora e riprovate. Andate aventi così finché non realizzate il parco dei vostri sogni. Parco che potete poi portare a casa degli amici in una pratica memory card. Purtroppo per Street Skater 2, anche Tony Hawk's Pro Skater 2 ha questa feature. Che è realizzata molto meglio!



Un altro trick assolutamente spettacolare: handplant. Arrivando in corsa sul vert e premendo Destra, Cerchio e R2 (dopo aver lasciato il pulsante del salto) dovreste riuscire a rimanere in bilico sul coping. Che spettacolo!

tratta infatti del Free Skate, che vi permette di scorrazzare liberamente per il livello scelto senza limiti di tempo, eseguendo così tutti i trick che volete. I livelli si sbloccano man mano che proseguite nella modalità di gioco principale, la Competition. Questa consiste nel completare un percorso nel limite di tempo stabilito e ottenendo un tot di punti. C'è una sottile strategia dietro tutti questo, visto che il tempo rimanente alla fine del percorso viene trasformato in punti; quindi, se state usando uno skater piuttosto veloce ma non molto abile nei salti, dovreste cercare di dedicarvi il meno possibile ai trick e raggiungere la fine della pista piuttosto velocemente. Viceversa, se non siete molto veloci ma riuscite a 'prendere aria' piuttosto facilmente, cercate di sfruttare al meglio le vostre capacità nei trick e arrivare con un crasto punteggio sul filo dei secondi.





Se qualcuno si chiedeva quale fosse l'attitudine di Street Skater 2 (più arcade o più simulatva), la risposta è tutta in questa immagine.

IL MONDO IN TAVOLA

Il sistema di progressione è piuttosto lento e macchinoso, anche se permette si sfruttare al massimo tutte le piste. Terminato con successo lo stage di Washington (cioè finendo entro il tempo limite con ottomila punti), si ha accesso al bonus stage. Questo è un piccolo skate park cittadino: avete a disposizione poco più di un minuto per eseguire quanti più trick potete. I punti accumulati saranno trasformati in secondi nello stage successivo (Londra), in modo da facilitarvi il compito; terminato lo stage di Londra, vi attende un nuovo bonus stage e successivamente il livello ambientato nella metropolitana di Mosca. Avanti così fino alla fine del livello easy, al termine del quale riceverete dei punti bonus da assegnare alle caratteristiche del vostro giocatore. Consultate il box apposito per capire come funziona questo procedimento.

TE GUSTA EL MOVIMIENTO?

Street Skater 2 gira in alta risoluzione. Stupiti? Anch'io, soprattutto quando esamino le immagini. Eppure, giocando in single player, la telecamera scorre fluida e veloce e l'ambiente circostante non sgrana per niente, quasi giocassimo su una console a 64 bit. Ora, io mi rendo conto che non è una descrizione troppo tecnica, ma le notizie che abbiamo sono contrastanti. Quello di cui sono sicuro è che il bonus stage è tutto in alta risoluzione, mentre gli stage normali sembrano alternare una buona grafica a un'eccellente fluidità. Quello che proprio non convince è il movimento degli skater; tecnicamente direi che manca qualche frame nelle animazioni, ma sono sicuro che se la Micro Cabin (la software house che ha sviluppato il titolo) avesse usato il motion capture, tutto avrebbe avuto una fluidità più convincente. Proprio questo aspetto è la croce di Street Skater 2: Thrasher è lento, d'accordo, ma almeno è tecnico e i movimenti degli skater sono un po' più naturali (anche se non di molto). Tony Hawk's non lo scomodiamo neanche perché sarebbe come uccidere una zanzara con il fucile da caccia grossa. Street Skater 2 ha il merito di essere onesto e senza pretese, cercando di offrire un'esperienza immediata che proprio per questo, però, risulta di breve durata. Le movenze degli skater fanno il resto...



Un premio in lattice di gomma a chi indovina qual è l'ambientazione di questo livello!

UNA COLONNA SONORA TROPPO AVANTI!

Menzione particolare alla colonna sonora, veramente rocciosa e 'avanti'. Innanzitutto, sappiate che si può inserire il CD in un normale lettore audio e ascoltarne tutti e quattordici i pezzi. Siccome a chi piace questo gioco piacerà quasi sicuramente anche questa musica, mi permetto di riportane autori e titoli. Una nota finale del tutto personale. Io preferivo la colonna sonora del primo Street Skater! Era più punk, più 'in linea'; questa è molto più 'moderna', attuale; direi quasi trendy. Guardate chi suona e scoprirete il perché.

AUTORE	TITOLO
Deftones	My Own Summer (Shove It) (mid winter remix)
Ministry	10/10
Static-X	Push It
Citizen King	Under the Influence
Citizen King	Better Days (And the Bottom Drops Out)
Shootyz Groove	Blow Your Top
Shootyz Groove	Mad For It
8Stops7	My Would Be Saviour
8stops7	Satisfied
Showoff	Coalition
Del The Funky Homosapien	Catch All This
The Chick Magnets	Fear of Girls



Il replay cambia continuamente angolazione ed è editabile, anche se solo in parte. Potrete infatti osservarlo in slow motion con un (fastidioso) effetto blurr, oppure addirittura effettuare un fermo immagine.

Casa: **SquaresoftLucas Arts**
Genere: **Picchiaduro a scorrimento**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

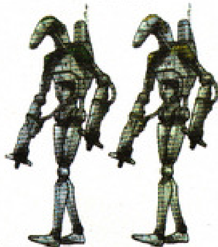
Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Star Wars: Episode I Jedi Power Battle

Planet Voto

84

DI LUCIO PROSPERI



A favore
- Buona realizzazione grafica e grande ambientazione
- Tutte le musiche del film
- Cinque personaggi differenti tra cui scegliere

Contro
- Sistema di controllo da rivedere
- Alla lunga, un po' monotono



Fino a qualche tempo fa i picchiaduro a scorrimento sembravano destinati all'eterno oblio, dimenticati dai giocatori più giovani. Poi, all'improvviso, un nuovo boom che ha coinvolto anche la saga di Guerre Stellari.



L'uscita di un nuovo gioco ispirato alla serie di **Star Wars** suscita sempre un certo fermento in redazione, soprattutto nel buon Pitone che ha una venerazione assoluta per qualsiasi cosa sfrutti il brand della saga ideata da **George Lucas**. L'ultimo capitolo della ex trilogia, denominato per quei due o tre che non lo sapessero "La minaccia fantasma", ha avuto un grande successo, anche se probabilmente l'hype che si era scatenato prima dell'uscita del film lasciava presupporre un trionfo ancora superiore che, almeno in Italia, non si è verificato. Al di là di tutto questo, però, la **LucasArts** ha deciso di sfruttare fino all'osso il suo marchio più prestigioso, producendo giochi a ripetizione. L'ultimo è questo **Jedi Power Battle**, che sposta personaggi e ambientazione all'interno di un picchiaduro a scorrimento orizzontale.



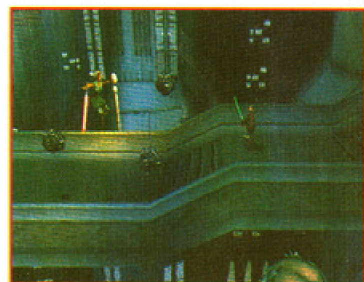
Dovrete respingere gli assalti dei droidi che vi attaccheranno sia arrivando a piedi sia a bordo delle motospeeder.



Premendo il tasto Azione al momento giusto potrete rispedire al mittente i colpi dei droidi.

CHE LA FORZA...

Una delle caratteristiche più interessanti, o per lo meno la prima che vi troverete davanti una volta accesa la PlayStation, è quella che vi permetterà di scegliere il vostro alter ego tra cinque personaggi diversi, ben noti a tutti gli appassionati: il maestro **Qui-Gon Jin**, il suo discepolo **Obi Wan Kenobi**, **Mace Windu**, **Plo Koon** e **Adi Gallia**. Ovviamente, ogni personaggio è dotato di abilità particolari nel maneggiare la **spada laser** e nell'eseguire particolari movimenti: cosa che influenza la scelta, non così limitata esclusivamente a una questione di gusti personali. La possibilità di eseguire mosse e sferrare colpi differenti implica l'utilizzo della quasi totalità dei tasti del **joypad**, cosa che potrebbe costituire un elemento di difficoltà per i giocatori meno esperti. Il sistema di controllo, purtroppo, risulta davvero macchinoso, e non aiuta... Si può arrivare ad affermare, anzi, che costituisca il vero e proprio limite della produzione. Mi spiego: il problema principale è costituito dalla decisione d'inserire un tasto, il dorsale **R1**, che dovrete premere per sistemare in modo corretto il vostro personaggio davanti ai nemici. Questo vi costringerà, visto che spesso gli avversari vi attaccheranno in massa, a correggere continuamente la vostra posizione, cosa che non agevola sicuramente la fluidità del gameplay.



Nel gioco in coppia vi troverete a combattere giovandovi dell'aiuto di un compagno... Ma non crediate che sia facile arrivare alla fine!



COSA CI RISERVA IL FUTURO

Come ormai tutti sapete il futuro è la PS2. Tutti la stiamo aspettando come un figlio, la cui data di nascita è stata fissata per il 28 settembre. La LucasArts ha annunciato ben due titoli per la nuova PlayStation, che dovrebbero essere disponibili il giorno del lancio, ovviamente ispirati al brand di Star Wars. Starfighter e Super Bombad Racing, questi i nomi, sono stati presentati in anteprima al pubblico all'E3, la megafiera internazionale dei videogiochi tenutasi il mese scorso a Los Angeles. Il primo sarà uno sparatutto d'ambientazione spaziale, sulla falsariga di Wing Commander, nel quale vi troverete nella cabina di pilotaggio dei caccia spaziali resi celebri dai quattro episodi finora apparsi sul grande schermo. Super Bombad Racing, che ci crediate o no, sarà un simulatore di kart (!?!) che trasporterà i vari personaggi resi celebri dal film in una serie di tracciati in puro Crash Team Racing-style. Sicuramente, quest'ultimo è quello che ci ha incuriositi di più. Non vediamo l'ora di poterci mettere le mani sopra, anche perché sancirà l'effettiva presenza della PS2 sulle italiche console! E quello sarà davvero un gran giorno!



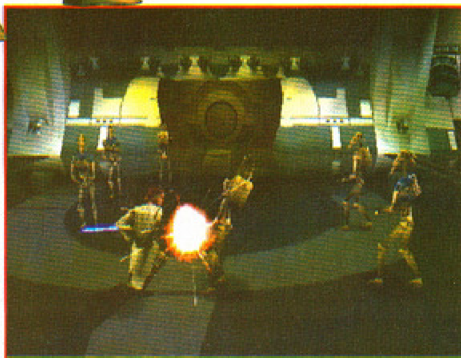




Spesso dovrete saltare da una piattaforma all'altra, facendo ovviamente attenzione a non piombare nel vuoto.

... SIA CON VOI (E VIVA L'ORIGINALITÀ)

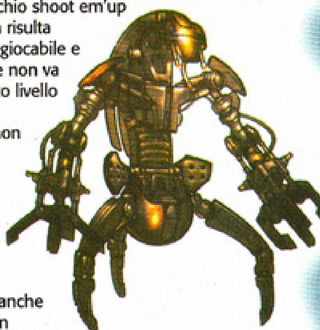
In aggiunta a questo, il problema serio nasce quando sarete attaccati da due avversari contemporaneamente. Il sistema di target automatico, infatti, avrà un momento d'indecisione che potrebbe risultare fatale per la vostra barra d'energia e compromette spiacevolmente la naturalezza con la quale avvicinarsi al gioco. Sicuramente la pratica contribuirà a rendere meno pesante questo sistema, ma ho paura che i giocatori meno pazienti possano abbandonare Jedi Power Battle prima di arrivare a questo punto. Superato questo impatto con il sistema di controllo, il gioco è in grado di regalare comunque delle emozioni, soprattutto per la presenza di tutte le ambientazioni prese pari pari da "La minaccia fantasma". I livelli sono in tutto 14 e vi permetteranno di girare in lungo e in largo l'universo partorito dalla geniale mente di Lucas e della sua combriccola. Aspettatevi quindi di combattere nelle paludi di Naboo, a Coruscant, Tattooine o Theed, fino ad arrivare allo scontro decisivo con Darth Maul all'interno della base sulle piattaforme sospese. Il diabolico avversario sarà tutt'altro che semplice da eliminare, e dovrete utilizzare tutta la vostra abilità, oltre che una buona dose di 'poteri Jedi' scatenabili grazie ad alcune combinazioni di tasti, per avere la meglio.



Le varie esplosioni godono di effetti davvero ben fatti.

RICORDATE RAGE OF STREET?

Fino a qualche anno fa, uno dei generi che riscuoteva maggior successo era quello rappresentato dai picchiaduro a scorrimento. Il più delle volte vi trovavate a vestire i panni dell'eroe di turno che doveva attraversare tutta una serie di livelli riempiendo di mazzate i vari scagnozzi, fino ad arrivare al boss, al quale riservare le legnate più dure! Il citato Rage of Street era sicuramente uno dei migliori, sia in termini di grafica che di giocabilità... ma stiamo parlando del Megadrive, e non so quanti di voi se lo ricordino. Tornando a noi, in questi ultimi mesi sembra che il genere sia tornato in auge, grazie a titoli quali Gekido, Jackie Chan e adesso questo Jedi Power Battle. Il problema di questo tipo di prodotti, sicuramente divertente e spassoso soprattutto se giocato in coppia, è che alla lunga l'azione tende a essere un po' troppo ripetitiva. A questo proposito, gli sviluppatori hanno pensato d'inserire un livello leggermente diverso nel quale vi troverete a controllare il vostro personaggio a bordo di un motospeeder. La struttura è simile a quella di un vecchio shoot em'up a scorrimento verticale, ma risulta comunque estremamente giocabile e divertente. L'unica cosa che non va è la presenza di solo questo livello per spezzare la linearità dell'azione: qualche altro non avrebbe certo guastato.



JEDI POWER BATTLE

Dal punto di vista grafico, è innegabile che gli sviluppatori abbiano fatto un buon lavoro. Il personaggio principale, anche se non definitissimo, è ben realizzato e gode di animazioni di qualità, piuttosto varie. Dove il gioco regala la grafica migliore però è nelle varie ambientazioni che riportano immediatamente alla mente le varie locazioni ammirate nell'ultimo film della serie. Alcuni livelli sono meno lineari di altri e vi porteranno a dover zompare da un'astronave o all'interno di boschi popolati dai famigerati droidi da battaglia. Questi robot ve li ritroverete dappertutto e arriverete sinceramente a detestarli, non tanto perché siano particolarmente ostici da buttar giù, quanto perché sono più numerosi delle zanzare attorno a un lampione in una notte d'estate. Spesso dovrete evitare anche i loro colpi; il modo più spettacolare è quello di utilizzare la vostra spada laser come scudo e distruggere i droidi 'rispedendo' al mittente i loro proiettili. Grande attenzione è stata messa anche nella realizzazione della colonna sonora, che vi farà calare ulteriormente nella giusta atmosfera, grazie alla presenza di tutti i pezzi resi celebri dal film. Questa notizia farà la gioia di ogni appassionato, anche se dubito che qualcuno possa raggiungere i livelli di Pitone, che sembra sia stato visto con in mano un piccolo registratore, vicino alla PlayStation, intento a farsi un nastro da ascoltare in macchina.

Che grande invenzione la spada laser... Quand'è che ne avremo in dotazione una?



TITOLI DI CODA

Questo ennesimo gioco basato sulla licenza di Star Wars è piuttosto difficile da giudicare, perché affianca a un'ambientazione d'incredibile atmosfera e a un gameplay immediato e divertente un sistema di controllo davvero macchinoso e una meccanica un po' ripetitiva. In questo modo il gioco non può che essere consigliato ai fanatici del film o agli appassionati di picchiaduro a scorrimento; tutti gli altri potrebbero non digerire il sistema di controllo poco naturale o la ripetitività dell'azione. Mai come in questo caso, il giudizio sul gioco resta sospeso e subordinato al vostro gusto.



I 5 ELETTI

Come già detto, all'inizio del gioco potrete scegliere tra cinque personaggi diversi, ognuno dotato di caratteristiche particolari, soprattutto dal punto di vista dell'abilità nel manovrare la spada laser. Eccoveli: a voi la scelta!



Mace Windu: uno dei membri più anziani del Consiglio Supremo degli Jedi, fa della calma e dell'abilità nel maneggiare la Forza i suoi punti vincenti. Ha la spada laser di colore blu.

Obi-Wan Kenobi: abile combattente che fa dell'esuberanza nella lotta con la spada il suo punto di forza. Sotto la guida di Qui-Gon Jinn ha imparato a gestire meglio la propria spavalderia. Ha la spada laser di colore blu.

Qui-Gon Jinn: cavaliere Jedi specializzato nel formare giovani reclute, si distingue per la propria forza, la propria saggezza e la nobiltà di comportamento. Ha la spada di colore verde.



Adi Gallia: dotata di un grande intuito, è abilissima nei combattimenti con la spada, grazie alla sua estrema velocità. La sua spada è rossa.



Plo Koon: originario del pianeta Dorin, ha sviluppato notevolmente le proprie capacità extrasensoriali che ne hanno aumentato a dismisura la forza. Ha la spada di colore giallo.

Casa: **Squaresoft**
Genere: **Gioco di ruolo**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

Saga Frontier 2

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore
- L'emozione di un GDR della Squaresoft...
- Lo stile grafico dei fondali è eccezionale
- La trama è molto originale

Contro
- Noiosetto, anche per colpa dei tempi lunghi
- I testi sono importanti e purtroppo sono in un inglese abbastanza 'stretto'
- Non si respira il carisma delle grandi produzioni Squaresoft



Planet Voto
83

L'emozione che un giocatore appassionato prova di fronte a un gioco di ruolo Square è sempre forte. Questa volta, però, il blasone della softhouse e alcune idee valide non riesono a fare di Saga Frontier 2 il 'solito' capolavoro.





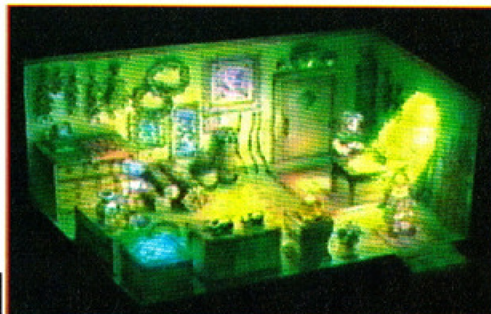
La **Squaresoft**, probabilmente, è la software house giapponese più amata dai giocatori con gli occhi a mandorla; tali videoplayer, infatti, impazziscono per i giochi di ruolo, e i GDR Square sono sicuramente i migliori mai prodotti. Ovviamente il pensiero va, deve andare, alla serie di **Final Fantasy**.

HISTORIA MAGISTRA VITAE

La storia di **Saga Frontier 2** è a dir poco singolare. Interpretate **Gustave**, il personaggio attorno al quale ruota tutta l'avventura. Siete il figlio di un grande re, che aspettava con ansia un degno discendente. Purtroppo, il primo accadimento che riguarda la vostra vita è la scoperta, all'età di sette anni, che (non vi offendete) siete privi di anima. Il padre, quindi, deluso nonché sdegnato opta per una dura decisione che colpirà voi e vostra madre: l'esilio. Da questi antefatti si dipana la trama; tutta la storia è particolarmente importante nell'economia del gioco, dal momento che potete scegliere liberamente gli eventi da vivere e la loro successione può modificare il ruolo dei diversi personaggi. A questi ultimi è dedicato un box; la personalità dei medesimi è molto importante ai fini del gioco e conoscere i principali PNG vi tornerà utile sia nel cominciare le vostre avventure che nel procedere all'interno delle medesime.

SI PARLA SEMPRE DI UN GDR DELLA SQUARESOFT, NO?

La giocabilità è complessa, come per tutti i giochi di ruolo di un certo spessore e in particolare come tuttissimi i GDR della Square. Molti **menu**, all'analisi dei più importanti dei quali è dedicato un box,



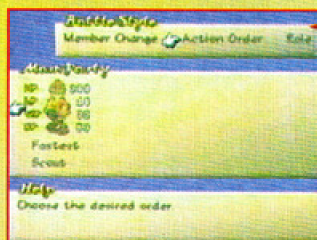
Le locazioni sono disegnate molto bene, con un tocco grafico davvero gradevole che si mantiene costante per tutta la realizzazione.

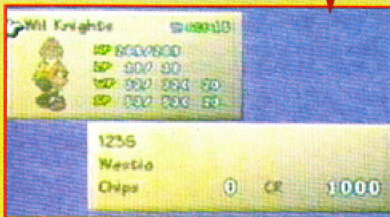


Siete in un negozio: qui potete vendere o acquistare (sfruttando le svanziche accumulate dismettendo oggetti, oppure raccolte in giro) secondo quanto ritenete più opportuno.

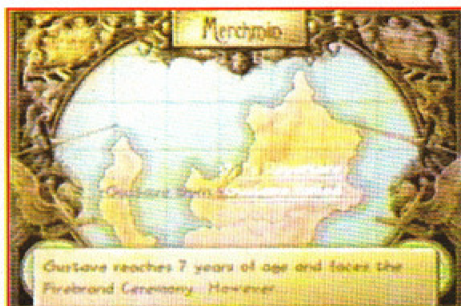
PIÙ O MENU

Diversi menu hanno la funzione di gestire il gioco, dal punto di vista degli oggetti, dell'equipaggiamento, delle abilità, dei punteggi, delle magie ecc.
CHARACTER STATUS: visualizza lo stato di ogni personaggio. Dal nome all'aspetto, dall'arma all'armatura equipaggiate, dalla condizione alle caratteristiche (punti-vita, punti-ferita, punti d'arma e di magia).





EQUIP ITEM: per cambiare le armi, le armature e gli oggetti. Mettere e togliere avviene in modo molto semplice.
EQUIP ARTS: semplici icone indicano lo status delle due arti (delle armi e magiche) che si accrescono, durante la battaglia, con l'uso, e ovviamente determinano la forza di ogni personaggio.
BATTLE STYLE: determina l'ordine di combattimento, assegnando a ogni membro un ruolo precipuo.
ITEM: semplici comandi (usa, scarica, prendi, sposta) permettono la gestione degli oggetti, tutti ben disegnati tramite chiare e intuitive icone.



La mappa del mondo. Qui è possibile selezionare gli eventi da vivere come Gustave.



Oltre a notare quanto è bella e ispirata questa camera, ascoltate bene quello che vi viene detto! Purtroppo i testi occupano una parte molto importante nell'economia dell'intero gioco: chi non conosce bene l'inglese si troverà molto svantaggiato.

servono per tenere sotto controllo l'equipaggiamento, gli oggetti, le magie. La rappresentazione di tutti gli **elementi** (dall'armatura alla pozione magica, dall'arma all'erba medicinale) è assai valida e chiara, facilitando il compito del giocatore allorquando si troverà a gestire tutti gli elementi del membro sotto controllo. La navigazione nei menu avviene in modo intuitivo e servirà poca pratica per padroneggiare tutti gli elementi. Anche il resto delle azioni (quando ci si trova in battaglia, nelle locazioni di gioco o sulle mappe) di interazione - ovvero raccogliere, parlare ecc.- avvengono in modo semplice. Alla spiegazione del sistema di battaglie è altresì dedicato un box esplicativo; qui basti l'indicazione che si tratta di un meccanismo abbastanza complesso ma comunque interessante e intrigante, sufficientemente vario da appassionare non poco l'utenza che, dei GDR, apprezza la fase di scontro.

GI-SETTE, GIOTTO (GINOVE, GIDIECI...)

La **grafica** ha molta personalità. Tutti gli ambienti di gioco sono disegnati con un piacevole effetto pastello che tende a sfumare i contorni, a conferire al paesaggio alcune tonalità ricorrenti (i colori **rosso** e **sabbia**). I fondali sono bidimensionali, quindi la telecamera li inquadra sempre nello stesso modo; tuttavia le schermate scrollano e le singole aree sono di dimensioni decisamente ampie. Su questi fondali si muovono personaggi bidimensionali, i cui colori ben si armonizzano con il paesaggio circostante; purtroppo, ciò che è classico per gli sprite, le **animazioni** lasciano alquanto a desiderare: infatti risultano poco fluide, scattose, non molto piacevoli alla vista.

A OGNUNO IL PROPRIO SONORO...

L'**audio** è quello classico di tutti i giochi di ruolo; musichine si adeguano all'azione che si sta svolgendo in quel momento, e all'area in cui ci si trova. Così abbiamo un motivetto sull'allegro andante mentre giriamo spensieratamente nei ridenti paeselli, mentre quando esploriamo un umido e periglioso dungeon la musica di accompagnamento si fa più incalzante. Niente di miracoloso, certo, ma neppure di inadeguato.

I PIENNEGGÌ (PERSONAGGI NON GIOCANTI)

Conoscere i personaggi sarà di grande aiuto per conoscere bene l'ambientazione di questo SaGa Frontiers 2:

GUSTAVE XIII: impersonate questo tipo forte e generoso ma, ahimé, privo di anima... Esiliato dal padre per questo motivo, ha avuto una infanzia difficile ed è un tipo abbastanza tormentato.

KELVIN: è il vostro miglior amico; è il conte di Jade, la contea che ha ospitato l'esilio di Gustave e di sua madre.

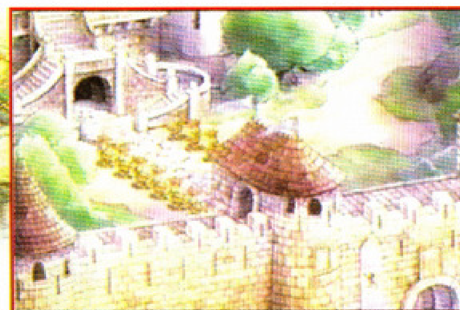
LESLIE: figlia di un mercante, vi stata vicino fin da subito; ha un carattere molto forte e determinato.

GUSTAVE XII: vostro padre; un uomo forte e coraggioso, amato e rispettato dai sudditi.

SOPHIE: la mamma. È figlia di Lord Nohl, un alleato di vostro marito... Sentite puzza di matrimonio d'interesse? Naaa...

PHILIPPE: il fratellino, che non vi perdona l'aver determinato l'allontanamento di sua madre.

MARIE: vostra sorella minore; non ricorda niente di voi né di vostra madre, data la giovane età.



Il castello di vostro padre. Verso questo castello tendono tutti i vostri sentimenti che si contrappongono: l'amore per il padre e il risentimento nei suoi confronti per il trattamento che vi ha riservato.

UNA STORIA SU MISURA

La rigiocabilità di cui si parlava in avvio di recensione si basa praticamente sulla possibilità di giocare i fatti principali secondo una successione non rigida, ciò che conferisce al gioco un elevato grado di **rigiocabilità**, di cui beneficia ovviamente l'importante parametro della **longevità**. In realtà il voto dato in sede di pagella alla voce longevità è il risultato di una media: da una parte c'è il voto dato alla **durata** oggettiva del gioco, che è alto (intorno diciamo al 9), e un altro voto di, come dire, **longevità soggettiva** che invece si abbassa perché il gioco, alla lunga, probabilmente diventerà monotono e verrà a noia (voto: 6).



Un'immagine tratta da una sequenza FMV. I filmati non interattivi non sono moltissimi, ma mantengono uno stile grafico costante e coerente con il resto della realizzazione, attestandosi su buoni livelli.

IO MENARE

La fase di scontro è decisamente complessa. Il manuale (tradotto in un italiano abbastanza comprensibile) spiega per filo e per segno tutti i meccanismi; qui basta indicare semplicemente le regole generali che determinano lo svolgersi della battaglia. Ci sono due tipi di scontro, individuale o collettivo. Le battaglie avvengono con il sistema dei turni; così è possibile selezionare sempre il tipo di attacco (con armi o magie) ma è anche semplice tenere sotto controllo tutti i vari numeri. Nel team battle gli scontri sono più imprecisi, mentre nel duello uno-contro-uno è possibile impostare attacchi più precisi. Le armi servono per lanciare attacchi fisici, le arti delle armi invece sono tecniche usate per il lancio di attacchi di tipo fisico; parimenti, le magie servono per attaccare con forze metafisiche e le arti magiche regolano il loro utilizzo. Infine, le armature proteggono chi le indossa dagli attacchi.



Le fasi di scontro si svolgono in un'area tridimensionale che consente zoom e movimenti repentini ma rimane coerente con lo stile grafico del resto del gioco, presentando sempre le stesse tonalità di colore. Le battaglie sono arricchite da semplici effetti di luce, che accompagnano i colpi di maggior potenza.

LE IMMANCABILI CONCLUSIONI!

Insomma, questo **Saga Frontier 2** è un prodotto ben confezionato, dalla trama originale e intrigante, che piacerà agli amanti dei GDR che vi troveranno molti elementi di fascino.
Purtroppo i ritmi lenti e la grande importanza data alla parte testuale (dialoghi, raccolta di notizie) giustamente spaventerà i non appassionati che ragionevolmente si rivolgeranno verso qualcosa di più 'vivo'.

Casa: **989 Studios**
Genere: **Racing sparatutto**

Numero giocatori: **1-4**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni), Multitap**

Twisted Metal 4

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore
- Giocabile e immediato
- Si gioca in quattro
- Meravigliosamente violento

Contro
- Tecnica grafica imbarazzante
- Giocato, rigiocato e stragiocato

	Voto
Grafica	6
Gameplay	7
Sonoro	7
Longevità	7
Originalità	6



Planet Voto 74





A Twisted Metal si deve del rispetto: ha introdotto un nuovo modo di giocare shoot'em up. È stato il primo game a offrire scontri con mezzi meccanici su ruote all'interno di arene tridimensionali. Arriva alla quarta release col fiato un po' corto, purtroppo.

Sì, **Twisted Metal** è stato il primo shoot'em up tridimensionale a offrire scontri stradali tra macchine e moto; oddio, in realtà 'macchine' è poco indicativo, dal momento che i mezzi proposti andavano dal pullmino della scuola al camioncino ambulante per i gelati! Tanta esagerazione si ritrovava anche nella giocabiltà, basata su azioni spericolate al limite e armi devastanti, rumorose e spettacolari.

TWISTED METAL QUATTROMILA-CINQUECENTOTTANTACINQUE

La serie giunge quindi alla quarta uscita, e questa volta come non mai si deve guardare da una concorrenza decisamente agguerrita, ben illustrata in un box. La qui recensita puntata numero quattro è la seconda curata dai **989 Studios**; a questo gruppo di capaci programmatori dobbiamo il bellissimo **Syphon Filter** ma, lo vedete dal voto, la loro verve si deve essere esaurita proprio nello sviluppo del gioco di Gabe Logan perché, questa seconda volta come la prima, il loro **Twisted Metal** non è un gioco irresistibile. Delle quattro, la produzione migliore rimane senz'altro la seconda dei Single Trac (**Twisted Metal World Tour**) che, dopo quella, si sarebbero messi in proprio per lavorare a un terzo shoot'em up su strada, **Rogue Trip**, per info sul quale il rimando è nuovamente al famoso box qui intorno...

CLASSICO E MODERNO FELICEMENTE INSIEME

Le novità introdotte in questo TM4 sono poche; a livello di gameplay, oltre ovviamente a nuove arene, segnaliamo una modalità di gioco in **quattro** che viene analizzata in un altro box. Inoltre, non mancano feature innovatie ma poco interessanti, tipo l'**editor delle macchine** cui, guarda un po', è dedicato un terzo box. La dinamica di gioco ovviamente è sempre la stessa: si tratta di percorrere le arene in lungo e in largo, raccogliendo **bonus** e **armi** e facendo fuori tutti i nemici. Solitamente le partite non sono brevi perché gli avversari non sono pochi e, oltre a essere dotati di una buona intelligenza, hanno anche corazze abbastanza resistenti.

GIOCABILITÀ BUONA MA NON OTTIMA

A livello di giocabilità, TM4 si lascia giocare abbastanza bene. Il controllo è preciso e il pad è sfruttato con intelligenza: due tasti per **acceleratore** e **freno**, due per le **armi** (quella base e quella speciale), un tasto per selezionare (qualora se ne possiedano più di una) l'**arma speciale**, uno per guardarsi **dietro**, qui più utile che nei racer normali dal momento che dovete guardarvi non dai tentativi di sorpasso ma dal fuoco avversario! Il rilevamento delle **collisioni** lascia molto molto a desiderare e questo, in un gioco così 'fisico', non può che essere un fatto negativo. Per il resto, questo prodotto si lascia giocare serenamente, anche perché si avvantaggia di due caratteristiche grafiche che aiutano grandemente la giocabilità; ne stiamo per parlare.



▲ *La violenza è uno degli elementi indispensabili per prodotti come questo: esplosioni e distruzione sono all'ordine del giorno!*

INDICATORI SU SCHERMO

Su schermo sono sempre presenti le indicazioni essenziali: l'energia rimasta, l'arma speciale selezionata, la velocità del mezzo e un utile radar che indica la posizione degli avversari; quando ne inquadriamo uno, peraltro, compare (utilmente) la sua barra di energia e possiamo così regolarci sulla quantità di fuoco e di violenza che dobbiamo scaricargli addosso per farlo fuori.



◀ *Stiamo armando un missile; è immediato conoscere le indicazioni utili sulle armi speciali, lo stato di salute e la posizione dei nemici.*

EDITOR DI MACCHINE? MAH...

Il gioco prevede la possibilità di creare la propria vettura; l'editor è semplicissimo da usare... soprattutto perché è di una povertà disarmante. All'utente è data la possibilità di scegliere tra tre stili di carrozzeria, ciascuno di tre dimensioni - nel senso di taglie: small, medium e large... - e disponibile in tre (!) soli colori. Se le mie capacità statistiche non mi ingannano... uhm... tre alla terza fa ventisette macchine disponibili. Buon senso impone di non parlare di editor di macchine! Inoltre, creata la vettura, è possibile scegliere l'arma base; questa volta la scelta è tra, wow quante!, ben cinque armi differenti. Editor dei miei stivali!



L'editor delle macchine lascia interdetti per la povertà di tool messi a disposizione all'utente che, se creativo, non può esprimere la sua capacità. Che senso ha un editor simile?



Le aree sono piene di bonus: nuove armi oppure ricariche di energia.



Il gioco va via fluido e veloce, anche grazie alla semplicità delle aree in cui si svolgono le competizioni: le costruzioni hanno pochi semplici poligoni e texture meno che essenziali.

PIU' SI E', PIU' CI SI DIVERTE... O ALMENO CREDO...

Ovviamente, un prodotto con un simile gameplay basa il suo interesse anche sulle modalità di gioco in multiutente. Per la prima volta nella serie di Twisted Metal, ma anche per la prima volta per titoli dal gameplay siffatto, possiamo godere di un multiplayer a quattro giocatori con la modalità a schermata divisa. Due player sopra e due sotto (un'orgia di limitate dimensioni, ma pur sempre soddisfacente, insomma...) si affrontano in una lotta senza quartiere; a meno che non disponiate di un televisore poderoso nelle dimensioni, la porzione di schermo è piccola. Inoltre, il gioco perde le belle caratteristiche di fluidità e velocità di cui si avvantaggia il singolo nelle sue partite in solitaria. Inoltre, ciò che è ancora più fastidioso e deleterio per la giocabilità, la telecamera si alza e inquadra verso il basso, limitando così di molto la visuale e la visibilità delle lunghe distanze. Sebbene questo, colpendo in egual misura tutti i concorrenti, non costituisca comunque una situazione di vantaggio solo per alcuni e per altri no ma mantenga le competizioni sempre su un buon livello di lealtà, rimane comunque un limite del gioco in sé, non consentendo una giocabilità adeguata.

VELOCITÀ E FLUIDITÀ AL SERVIZIO DELLA GIOCABILITÀ

La grafica è molto semplice, priva di fronzoli o effetti particolari. Tuttavia - è di questo che si avvantaggia la giocabiiltà - rimane sempre fluida e veloce, almeno nelle partite in single play... Infatti l'esperienza multiutente, a due e soprattutto a tre e a quattro players, stressa il motore grafico che non mantiene le caratteristiche di scioltezza e speditezza, e per giunta ricorre ad ambigui artifici per non sudare troppo.

La sezione audio è curata in modo singolare: io non capisco la liceità di questa cosa, ma sono sicuro che TM condivide almeno una traccia audio con un altro gioco, Sledstorm... Mah, indagherò.

UN DO DI PETO

Twisted Metal si è sempre caratterizzato per la putenza delle armi: bombe, napalm, missili a ricerca... tutte robe molto cattive, esagerate e quindi divertenti. Infatti la godibilità di siffatti prodotti risiede nel loro carattere scanzonato e anche un po' trash. Twisted Metal, con il suo carico di esagerazione, risulta un buon prodotto, coerente in tutti i comparti e da consigliare agli amanti della 'rilassante' violenza gratuita e farlocca.



SELEZIONE DEL MEZZO

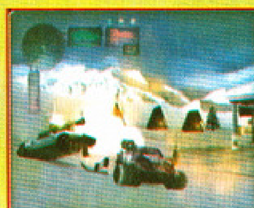
I mezzi a disposizione sono tutto fuorché normali; lo spirito di Twisted Metal è anche questo: esagerazione in tutti i settori.

UNA FAMIGLIA DI DISADATTATI CONTRO UN'AGGUERRITA CONCORRENZA





Il successo di Twisted Metal e l'indubbia forza della idea che gli sta dietro ha spinto diverse case a proporre dei cloni. Questi:





- Vigilante 8 e Vigilante 8 - Second Offence: i due V8 sono ottimi prodotti; d'altronde, se così non fosse stato, al primo non avrebbe fatto seguito il recente secondo. Si tratta, a giudizio di chi scrive, dei migliori shoot'em up su ruote. Meno demenziali dei Twisted Metal, vantano una giocabilità e una grafica migliori.





- Auto Destruct: il peggiore dei concorrenti, con ambientazioni scadenti e mezzi poco interessanti, per giunta poveri graficamente.

- Rogue Trip: programmato dai Single Trac (gli sviluppatori delle prime due puntate di Twisted Metal, poi curato dai 989 Studios) è di fatto il Twisted Metal 3; aggiunge qualche lieve variante nel gameplay e propone una grafica interessante, offre mezzi divertenti ed eagerati ed è una valida alternativa ai titoli di cui parliamo in questa pagina.

Casa: **Canal Plus - Multimedia/Infogrames**
Genere: **Racing**
Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

Rally Masters

Planet Voto 78

DI **ALFREDO DELMONACO**

A favore
- Controllo della macchina immediato ma non semplice
- Presenza di macchine e piloti reali
- Buono il numero delle opzioni disponibili

Contro
- Grafica incredibilmente poco dettagliata
- Alcuni errori gravi nella gestione delle collisioni
- In giro c'è sicuramente di meglio



La competizione sta per iniziare. Mettetevi il casco ed entrate in macchina. Il vostro navigatore (Catherine Zeta-Jones...) è appena entrata dal vano posteriore. Accendete il motore è preparatevi a dare il massimo di voi stessi... (non con Catherine ma con la tappa...)


Dire che è dilagata la mania delle simulazioni rallistiche, è dire poco. **V-Rally**, **Colin McRae**, **Rally Championship** sono solo la punta dell'iceberg del genere su Play. Sebbene la varietà dei titoli disponibili dovrebbe accontentare un po' tutti i gusti, sia la fetta d'utenza che predilige l'aspetto simulativo, sia quella che preferirebbe un minore realismo, sfortunatamente solo una ristretta parte del parco giochi è a un alto livello qualitativo, riducendo la scelta a una manciata di titoli. Fra questi impossibile non citare la serie **V-Rally** e quella di **Colin McRae**. Nell'egemonia di questi due blockbusters, tenta di intromettersi anche **Rally Masters**, sfruttando la sua posizione favorevole di ultimo arrivato. Tutto ciò, quindi, dovrebbe avvantaggiarlo, rendendolo più aggiornato rispetto agli altri titoli (oramai datati) sia dal punto di vista tecnico che da quello del database. O almeno, così è sulla carta...



Anche qui saranno presenti le frecce indicatrici oltre alla voce del vostro preziosissimo navigatore, che vi darà sempre preziose indicazioni.



Il dettaglio generale del gioco, come si può notare, è molto scarso, non rendendo giustizia a una giocabilità più che sufficiente.

PERSONALIZZIAMO IL MENU

Una delle prime piacevoli sorprese di **Rally Masters** è rappresentato dal fatto che una volta fatto partire il gioco, l'utente verrà catapultato in un mare di opzioni. Potrete scegliere di intraprendere **campionati**, **Tornei particolari**, competizioni speciali o semplicemente fare una **tappa** o un solo **rally**. Grande attenzione è stata data quindi a tutte le opzioni di gioco, venendo incontro al videogiocatore e permettendogli di poter personalizzare tutti i settaggi. Molto curato risulta anche l'aspetto dedicato alle varie **licenze**, con liste di nomi di piloti realmente esistenti oltre che alle relative macchine. Presente anche una sezione vera e propria dedicata ai **piloti**, ognuno con la sua scheda, fotografia e dati relativi alla vettura usata. A questo proposito c'è da segnalare il gran numero di mezzi presenti, ognuno con caratteristiche differenti. Presente anche il mitico **Deltone** (in questa versione arrivato oramai alla EVO VI!!); e comunque, l'elenco prevede l'utilizzo della quasi totalità delle macchine che hanno partecipato agli ultimi mondiali di rally. Una volta scelta la vostra vettura e settati tutti i parametri, potrete decidere che tipo di competizione andare ad affrontare, tenendo conto anche della lunghezza e del livello di difficoltà. Tutto è pronto per partire. Let's go!!!



SQUADRETTAMENTI E SFORAMENTI

Purtroppo, tanta cura non è stata riversata anche sulla realizzazione grafica. Non appena verrete introdotti alla tappa vi renderete subito conto che il dettaglio generale di **Rally Masters** è molto basso. Le macchine appaiono squadrettate e onestamente, se non fosse per i colori differenti, fareste fatica a distinguere un mezzo dall'altro. Le cose peggiorano se però utilizzerete una **visuale interna**, visto che la realizzazione del volante e del cruscotto assomiglia molto alla grafica del Vic20. Spostando l'attenzione sui particolari



Il mitico Deltone è ancora fra noi, anche se trovo quantomeno discutibile la scelta dei colori... Mah!

CHE TELECAMERA GRANDE CHE HAI... È PER RIPRENDERTI MEGLIO

Sì, lo so che il titolo del box è veramente osceno, ma a una certa ora di notte non potete pretendere di meglio.... Si potrebbe pretendere di più, invece, dalla telecamera che riproporrà la vostra gara alla fine della tappa. Una volta terminata la vostra tappa, in pieno stile televisivo, partirà il filmato personalizzabile della vostra gara, permettendovi di rivedere le fasi salienti o i vostri errori. Sebbene sia personalizzabile, la grafica sgranata leva la maggior parte della goduria, obbligandovi dopo pochi istanti a skipparla violentemente.



Sono presenti cinque visuali ma, purtroppo, solo un paio di queste risultano giocabili.

della strada e del paesaggio, la situazione non varia di molto, con **guardrail** e **asfalto** disegnati al limite della decenza. Discorso a parte per i **paesaggi**, che sebbene non siano propriamente il massimo sembra siano stati programmati con un attimo più d'attenzione. Usando dei termini di paragone, posso sicuramente affermare che i due **V-Rally** e soprattutto **Colin Mc Rae**, da questo punto di vista, non temono assolutamente la concorrenza di **Rally Masters**. Cotanta pochezza a livello grafico, però, si traduce (almeno) in uno **scrolling** fluido e abbastanza veloce. I rallentamenti sono molto rari e generalmente il **frame-rate** si assesta su livelli più che sufficienti. A tal proposito bisogna segnalare la buona **guidabilità** delle vetture, oltre alla validità del sistema di controllo in generale. I bolidi si lasciano controllare con facilità all'inizio, ma per poter rosicchiare secondi e decimi sarete costretti a impegnarvi in derapate e sgommate varie. Infatti, se è vero che il sistema di controllo è facilmente assimilabile, è anche vero che non tutte le manovre potranno essere eseguibili da subito, dato che dovrete fare un minimo di pratica. Una volta assimilati i tempi di risposta sia delle vetture che dei fondi, potrete lanciarvi in controsterzate e affini, senza paura di schiantarvi contro i guardrail laterali. Pessima la gestione delle **collisioni** contro il bordo della pista. Capiterà innumerevoli volte che la vostra vettura, dopo una curva presa larga o comunque sbagliata, invece di sbattere contro il bordo passerà attraverso la staccionata, rimanendo in pista regolarmente. Tutto ciò comporterà una perdita di realismo non indifferente, oltre che mostrare ancor un volta le lacune del motore grafico. Anche il **sonoro** non brilla certo per buona fattura. Le indicazioni del **navigatore** sembra indichino sia prossimo al sonnellino pomeridiano, incutendo un senso di relax totale. Molto meglio togliere il commento e lasciare solo le indicazioni su schermo che, fra l'altro, sono precise. Nella norma anche i vari rombi delle macchine, che riproducono abbastanza fedelmente le varie sgasate a cui ricorrerete per rimanere in pista. Di buona fattura le **musiche** che vi accompagneranno, anche se alla lunga probabilmente vi annoieranno.



Fra una schermata e l'altra, in fase di caricamento, potrete dare un'occhiata ai bolidi storici, rifacendovi gli occhi.

UN ACQUISTO NON OBBLIGATO

Fra il fitto numero di **opzioni** di gioco, presente anche l'immancabile **split-screen** per sessioni multiplayer. In questo caso le modalità di gioco saranno molteplici, come la sfida classica a due o a tappe. Potrete così decidere se sfidare un amico sul minor tempo di una tappa o partire regolarmente fianco a fianco. In effetti, **Rally Masters** a livello di opzioni e di modalità di gioco avrebbe potuto tranquillamente dire la sua. Purtroppo, la sua grafica troppo spixellata e un motore grafico 'bacato' ne minano pericolosamente la giocabilità. Un buon sistema di controllo delle vetture e degli ottimi menu di **settaggi** sfortunatamente non colmano il gap tecnico rispetto alla concorrenza, che può vantare a parità di completezza una realizzazione decisamente migliore. Tutto sommato siamo di fronte a un gioco rivolto a quella schiera di utenti che possiede già tutti i giochi di rally e vuole provare un nuovo titolo. Per i neofiti del genere, gli acquisti obbligati sono altri lasciando come seconda (anzi, fate terza..) scelta il titolo **Infogrames**.



Oltre alla bassissima risoluzione, il motore grafico del gioco mostra delle gravi pecche anche nel calcolo delle collisioni.



Chi di voi ricorda il mitico 'Pitstop' su C64??Solo i più anziani, scommetto. La sua caratteristica era quella di avere una 'mappa' sullo schermo dei danni subiti dalla vostra auto. L'idea geniale è stata ripresa successivamente da altri giochi (Le Mans 24 Heurs su tutti..), oltre che da questo Rally Masters. Anche qui, infatti, potremo usufruire di uno schemino dell'auto che ci manterrà informati sui danni per tutta la durata della gara. Attenzione quindi a non guidare in modo troppo 'leggero', pena una perdita di tempo esagerata ai box di tappa per riparare le magagne alla vettura.

Casa: **Activision**
Genere: **Avventura**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

Nightmare Creatures II



Planet Voto
75

DI ALFREDO DELMONACO

A favore
- Trama e ambientazioni decisamente interessanti
- Eliminata l'esplorazione 'a tempo'
- Atmosfera e sonoro buoni
- Un po' violento

Contro
- Realizzazione grafica mediocre
- Struttura di gioco troppo lineare
- Poche innovazioni rispetto al primo episodio
- Un po' violento, a volte frustrante

Grafica	4
Gameplay	6
Sonoro	7
Longevità	6
Originalità	7

Dopo oltre due anni di silenzio (tombale, giusto per rimanere in tema...), la Kalisto ci propone il seguito di uno dei giochi più sconvolgenti e tetri dalla preistoria della Play: l'incubo è tornato...



Per i possessori di PlayStation della vecchia guardia, sicuramente il titolo in questione non suona affatto nuovo. Quando uscì, nel periodo natalizio di due o tre anni fa, ebbe un discreto successo, confermato anche da un confortante successo di vendite. Sebbene il prodotto non fosse stato esente da difetti (anzi...), non furono pochi coloro che apprezzarono il particolarissimo schema di gioco e le ambientazioni tetre. Il tutto condito da una **colonna sonora** veramente SPAVENTOSA, tanto che in Francia fu pubblicato un CD solo con i pezzi contenuti nel gioco (CD che fa bella mostra nella mia collezione personale... eheheh!). Ora i tempi sono maturi per un secondo episodio, sperando che i ragazzi della **Kalisto** abbiano fatto tesoro di quello che è uscito nel frattempo...



L'ambientazione lugubre è una delle cose migliori di tutto il gioco (chi ha detto l'unica?).

SANGUE, STREGONERIE E PAZZIA

Chiunque bazzichi un po' nel campo dell'esoterismo e/o della magia nera non potrà non aver sentito nominare almeno una volta il nome di **Alister Crowley**. Costui, oltre a essere una delle figure più utilizzate dalla letteratura horror (e non solo; **Ozzy Osbourne** gli ha dedicato addirittura un pezzo... quando poi vogliamo parlare del solo di chitarra di Rhoads...), è stato anche uno degli stregoni più cruenti della storia, noto per le incredibili nefandezze effettuate nell'antica Inghilterra. Costui, che pare fra l'altro sia esistito (in forma meno demoniaca...) realmente, sperimentava su cadaveri, persone vive e animali senza remore né pietà, sfruttando un micidiale cocktail di magia nera, scienza e occultismo per creare creature demoniache. Il risultato fu il (giusto) esilio, pari a una condanna a morte, e un ritaglio di sicuro rilievo nel mondo dell'occulto.
Cosa c'entra Crowley con la serie di **Nightmare Creatures**?
C'entra, c'entra. Nel primo episodio, una delle incarnazioni di Crowley aveva deciso di sfruttare una particolare congiunzione astrale per poter iniziare, tramite il suo esercito di mostri, la conquista del mondo. Scopo del gioco era sconfiggere tutte le creature per arrivare direttamente a Crowley, nel frattempo trasformato in mostro, e porre fine alla sua esistenza. Come al solito, i buchi non escono tutti con la ciambella attorno e qualcosa va storto, poiché ritroviamo ancora Crowley, che in questa seconda release tira i fili della trama.



I combattimenti spesso culminano con copiosi spargimenti di sangue.

Catturata e imprigionata la protagonista del primo episodio, Crowley trova il sistema di tenerla segregata per anni, lavorando alacremente al suo progetto di morte e distruzione. Ma la fanciulla, ridotta oramai a una larva, trova il sistema di liberarsi dalle catene e di uscire dalla cella, appropriandosi di un'**ascia** che l'accompagnerà per tutta la durata dell'avventura.



COMBO E MOSSE SPECIALI

Una delle caratteristiche fondamentali dei due episodi (soprattutto del secondo) è sicuramente il particolare sistema di gioco che prevede una tipologia a metà strada fra un picchiaduro a scorrimento e uno di esplorazione alla Tomb Raider. L'elevatissimo numero di nemici presenti nel gioco, infatti, obbligherà il videogiocatore a imbastire un combattimento ogni decina di secondi, permettendo l'esplorazione solo dopo aver fatto piazza pulita. Di grande aiuto, in questo caso, sono le combo, che sfruttando i quattro tasti del pad in maniera sincronizzata permettono di ottenere delle combinazioni micidiali, indispensabili per andare avanti. Imparare le combo (alcune proprio difficilotte...) diventerà fondamentale per proseguire con tutti gli arti al proprio posto. Da segnalare anche il tasto della parata, che permetterà alla vostra eroina di rimanere protetta da eventuali contrattacchi fra una combo e un'altra.

Il bestiario contro il quale vi troverete a combattere è davvero pittoresco.



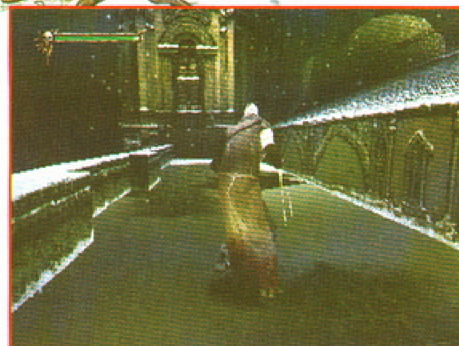
MAGAGNE GRAFICHE

Nightmare Creatures, diciamocelo apertamente, non è passato di certo alla storia per la sua grafica strepitosa. Sebbene per i tempi (si sta parlando di un periodo in cui l'espressione massima della grafica era **Resident Evil**) poteva essere considerata più che buona, i **fondali** in finto 3D e il **livello di risoluzione minimo** rendevano il gioco un po' troppo 'spartano'. Speravo vivamente che, con questo secondo episodio, quanto meno ci fosse stato un miglioramento grafico, invece niente. Nada. Nix. Anzi, se vogliamo addirittura il motore grafico ha subito dei peggioramenti., Poligoni grossi come una casa che vanno in pausa caffè (anzi, pranzo...), personaggi scarni e blocchettosi, oltre a una gestione delle collisioni da far impallidire, con la protagonista che cammina su tavoli e letti senza toccarli!!!



Qualcuno ha chiamato il 118? Ho proprio bisogno di qualche medicazione.

Le textures, poco varie e di scarsa qualità, non abbelliscono visivamente il gioco, appesantendo il motore grafico e dando la sensazione che tutti i quadri siano uguali. In effetti, le **ambientazioni** del gioco sono molto meno varie del primo episodio, non aiutate anche dal fatto che, se il capitolo precedente era suddiviso a 'livelli', disegnati in modo vario e differente fra loro, il secondo non sfrutta questa possibilità, dando sì un certo senso di continuità alla storia, ma annoiando terribilmente in termini visivi. La **trama** prevede che per gran parte del gioco ci si debba muovere all'interno della **clinica-prigione** di Crowley,



Aggirandovi per le strade di Parigi sotto la neve... Che romantico, peccato non siate un granché.



Chi ha arredato questa stanza non ha molto buon gusto...

ragion per cui tutti i quadri avranno gli stessi armadietti, gli stessi letti e le stesse pareti. Chi ha visto il film "Il mistero della casa sulla collina" può capirmi: la maggior parte delle locazioni del gioco sembrano riprese pari pari dal film. Anche il **sonoro**, sfortunatamente, non è a livello del primo episodio. Le musiche, durante il gioco, sono decisamente in secondo piano, contribuendo a non creare quella tipica atmosfera necessaria al genere per coinvolgere l'utente.

Ma quanti giochi d'ambientazione horror ci sono per PlayStation? Qualcuno è stufo?



UN PO' PIÙ DI ESPLORAZIONE

Buone notizie per quanto riguarda invece la giocabilità. Non che **Nightmare Creatures II** brilli da questo punto di vista, ma c'è stato sicuramente un passo in avanti rispetto al primo episodio. Mi riferisco, naturalmente, alla grossa pecca che obbligava il giocatore a cercare nemici su nemici, poiché dopo poco tempo di inattività combattiva la barra di energia del nostro personaggio iniziava a scendere pericolosamente. Tutto ciò, oltre a mettere un senso di angoscia e tormento continuo al videogiocatore, obbligava a passare velocemente in rassegna tutti i livelli, senza dare alcuna possibilità di cercare bonus, armi o semplicemente esplorare il quadro.
In questa seconda release il problema è stato risolto, eliminando l'odiosa **barra** che segnalava quanto tempo rimaneva prima che l'energia vitale iniziasse a scendere. In questo caso, la giocabilità ne ha guadagnato, dando la possibilità di esplorare a fondo ogni locazione, spulciando ogni angolo e prendendo i **bonus** sparsi.
A proposito di questi ultimi, sono presenti in discreta quantità, e come nel primo episodio sono molto efficaci e cruenti da vedere. Potrete usufruire di **morti istantanee**, **congelatori** a contatto, **lame** affettatutto e molto altro. Il tutto vi tornerà molto utile, dato che il gioco pullula di ogni genere di creatura maligna.

MEGLIO IL PRIMO

Purtroppo non nascondo che **Nightmare Creatures II** è stata una grossa delusione, anche in virtù del fatto che il primo episodio non era poi così male.
Sfortunatamente, la realizzazione grafica è troppo al di sotto dello standard odierno, rendendo il gioco di fatto, già obsoleto appena uscito. Sebbene il passo in avanti ci sia stato (a livello di giocabilità), a conti fatti il miglioramento è stato minimo e non così ingente da poter giustificare un eventuale acquisto. Di certo, chi si è divertito con il primo episodio potrà ritrovare molte similitudini con la nuova uscita, ma il consiglio è magari di dare un'occhiata al gioco prima di comprarlo a scatola chiusa.



UN INVENTARIO INTERATTIVO

Come in ogni gioco di avventura che si rispetti, la sezione dedicata all'esplorazione ricopre un ruolo pressoché fondamentale. Il secondo capitolo di Nightmare Creatures non sfugge a questa regola, obbligando l'utente a cercare questa o quella chiave per aprire porte, passaggi o botole. Generalmente, però, seguirete un percorso obbligato che lascerà poco spazio agli enigmi, concentrando l'azione sulla ricerca di oggetti atti a farvi proseguire, come chiavi o grimaldelli. Capiterà a volte, comunque, che alcuni oggetti che prenderete si selezioneranno automaticamente dall'inventario una volta entrati in determinate locazioni, lasciando partire una brevissima sequenza animata in cui sbloccherete la porta e passerete dall'altra parte, sbarazzandovi dell'inutile oggetto subito dopo. Se troverete dei punti morti, significa che avrete saltato qualcosa e sarete obbligati a tornare indietro, fino a quando non troverete l'oggetto desiderato.

Casa: **Infogrames**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**

Ronaldo V-Football

Planet Voto
82

DI **LUCIO PROSPERI**

A favore
- Ehi, è il gioco di Ronaldo!
- Diverse modalità piuttosto originali
- Buona realizzazione tecnica

Contro
- Telecronaca un po' ripetitiva, nonostante la presenza del commentatore brasiliano
- Portieri soggetti a gravi amnesie
- È uscito dopo **ISS Pro Evolution**



PROVA PLANET

Quando si dicono i casi della vita. Mancavano pochissimi giorni alla presentazione ufficiale del primo videogioco ufficiale di Ronaldo e il Fenomeno ha subìto l'ennesimo infortunio. Il gioco ora è pronto; speriamo che lo sia prima possibile anche Ronnie...



Quando ci si trova di fronte a infortuni come quello che ha colpito il simpatico campione brasiliano credo che si possano superare tutte le barriere del tifo e del campanilismo. Io sono milanista da sempre, ma quando ho visto il ginocchio di Ronaldo cedere in quel modo ho provato un grandissimo dispiacere, e adesso non posso far altro che augurarmi di rivederlo al più presto in campo (si parla di Gennaio 2001...). Nell'attesa, per tutti i tifosi, interisti o no, amanti del bel calcio è finalmente disponibile il primo gioco che 'gode della licenza ufficiale del Fenomeno.

LUIS NAZARIO DA LIMA

Dopo tutta una serie di presentazioni e viaggi a Parigi presso gli studi della P.A.M., software house responsabile dello sviluppo del gioco, siamo finalmente riusciti a mettere le nostre avide mani sulla versione finale del prodotto. Purtroppo, l'hype che si era creato attorno al titolo non ha trovato riscontro in una realizzazione all'altezza. Intendiamoci, Ronaldo v-Football non è un brutto gioco, ma neanche un capolavoro, penalizzato com'è da alcuni difetti a livello di gameplay e reattività dei portieri... e poi in giro c'è un certo ISS Pro Evolution! Ma procediamo con ordine, visto che le cose da dire sono molte e lo spazio tiranno.



Il giocatore si prepara a un fenomenale controllo a seguire.





L'esecuzione di colpi come questo renderà le partite più spettacolari; se poi utilizzerete il Brasile, non farete molta fatica a segnare.

MENU RICCO, PER DUE

Il menu delle opzioni si presenta davvero ricco e completo, consentendo di scegliere tra un sacco di opzioni differenti. Su tutte spicca la possibilità di crearsi i propri tornei personalizzati, decidendo quali e quante squadre inserire, anche (se non soprattutto) nella modalità del gioco di coppia. Spesso, infatti, quando ci si ritrova con un gruppo di amici a fare un bel torneo notturno, accompagnato da fiumi di birra, uno dei problemi è quello di tener conto delle varie partite da disputare: la soluzione è spesso quella di utilizzare penna e un foglio. Ma insomma, siamo nel 2000... e così la P.A.M. ha inserito un piccolo editor grazie al quale potrete creare i vostri tornei con quante squadre abbiate bisogno. A proposito di formazioni: sono presenti tutte le più importanti squadre nazionali del mondo, suddivise continente per continente, tutte caratterizzate da un loro livello di forza e un proprio stile di gioco.

PALLA LUNGA E PEDALARE

Una delle caratteristiche che i programmatori hanno inserito è quella legata proprio a

I portieri lasciano un po' il tempo che trovano... Riescono a compiere errori davvero ridicoli.

L'INFORTUNIO DI RONALDO

Quello che è successo a Ronaldo in quest'ultimo periodo è davvero molto triste. Il campione brasiliano, dopo poche partite di campionato, ha subito un lungo stop a causa di un infortunio piuttosto serio al ginocchio. Dopo un'operazione e mesi di allenamento e rieducazione sembrava finalmente giunto il momento del sospirato ritorno in campo: la partita Lazio-Inter, finale d'andata di Coppa Italia. Al 20° minuto della ripresa Lippi gli ordina di entrare in campo... grande ovazione dagli spalti. Pochi minuti di gioco, qualche scatto e poi il crack. Nel tentativo di eseguire uno dei suoi dribbling che l'hanno reso famoso, il ginocchio di Ronaldo compie un movimento innaturale. È il dramma, e la diagnosi non lascia scampo: rottura del tendine rotuleo del ginocchio sinistro. Speriamo di rivederlo in campo al più presto.







L'intervento in scivolata, considerata l'elevata severità arbitrale, è il modo migliore per vedersi sventolare un bel rosso sotto il naso.

un'identità precisa per ogni nazione. In questo modo il **Brasile** giocherà in modo più arioso e spettacolare, l'**Italia** svilupperà un gioco basato maggiormente sulle ripartenze, mentre l'**Inghilterra** privilegerà i lanci lunghi. Questo si nota, però, solo nelle squadre più importanti, mentre tutte le altre tendono a giocare in modo neutro... in ogni caso non è niente male! Tornando alle opzioni, ce n'è una davvero carina e che vi permetterà di decidere come far terminare la partita. No, non avete capito: non è che potete decidere il risultato (anche se non sarebbe male poterlo fare, all'insaputa degli amici... eh,eh,eh), ma il modo in cui decretare il vincitore. Si può restare sul classico e disputare i tradizionali 90 minuti, ma anche rivivere le emozioni delle **partite di calcio al parchetto**, fissando la fine a un certo numero di gol (tipo chi arriva per primo a 10 vince!). Questa opzione, unita alla possibilità di decidere anche le **condizioni meteorologiche** della sfida, garantisce un minimo di personalizzazione che non guasta mai.



Le animazioni dei vari atleti sono bellissime, inferiori (di poco) solo a quelle di ISS Pro Evolution.

RONALDO, LEONARDO, RIVALDO

Le varie Nazionali sono composte dai giocatori reali, cosa che farà senz'altro piacere a tutti gli appassionati, che così potranno evitare di doversi mettere a correggere i vari **Ronnaldo**, **Piruzi** o **Onen**...
Le caratteristiche fisiche sono state rispettate in pieno e non farete grossa fatica a individuare 'al volo' i vari atleti. Una volta scelta la squadra con la quale giocare (provate a indovinare qual è la più forte? Il Brasile... bravi, ma come avete fatto?) sarà la volta dello stadio. Tutti quelli presenti sono di fantasia, anche se non farete molta fatica a ricondurli alle controparti reali. Ovviamente, a seconda delle squadre che sceglierete vedrete gli spalti tingersi con i colori delle rispettive tifoserie, in un tripudio di bandiere e un susseguirsi di cori. Sono stati infatti inseriti alcuni dei motivi più comuni che si sentono durante le varie partite, cosa che contribuisce a farvi immedesimare ulteriormente con l'azione. Dopo aver fatto le vostre scelte e selezionato il modulo di gioco preferito, sarete finalmente pronti per mettere le scarpette con i tacchetti e calpestare l'erba del prato! (Ovviamente nella finzione, anche se nessuno vi vieta di indossarle veramente per giocare se la cosa vi permette di immedesimarvi meglio nell'azione).

QUALCHE CHICCA QUA E LÀ

Dal punto di vista grafico il gioco non è niente male, soprattutto per quel che riguarda l'aspetto dei vari atleti. La cura con la quale sono state realizzate le loro animazioni è davvero incredibile, e può essere paragonata a quelle di sua maestà **ISS Pro Evolution**. I vari giocatori eseguono colpi, controlli e tocchi davvero molto realistici, anche se la tendenza a spettacolarizzare il tutto alla lunga li priva un po' di fascino. Mi spiego: se ogni controllo che eseguirete sarà con tacco, dopo le prime partite sarete abituati a vederlo e quindi vi darà gradatamente sempre meno soddisfazione. Questo non toglie che i movimenti siano davvero belli e molto naturali. Molto ben fatte anche le animazioni dei **portieri**, anche se a volte eseguono interventi un po' scomposti. Tra i vari effetti grafici di contorno vanno segnalati i **fumogeni** che i tifosi lanceranno dagli spalti dopo una segnatura e le varie esultanze, come da tradizione molto varie e divertenti (una leggenda metropolitana narra che sia stato lo stesso Ronaldo, quando ha visionato il gioco, a suggerirne alcune...). La **telecronaca** è interamente in italiano ed è affidata, come moda degli ultimi anni, a due commentatori (assolutamente sconosciuti e anonimi) che si limitano a nominare qualche giocatore e ripetere un ristretto novero di frasi. Il tutto è rivalutato selezionando il **telecronista brasiliano** che, pur ripetendo le stesse frasi, le arricchisce con una cadenza davvero molto divertente. In generale, comunque, il tutto risulta davvero deludente e ampiamente rivedibile.

PASSA, LANCIA, INCORNA DI TESTA

Il sistema di controllo è preso pari pari da quello dei due titoli attualmente di riferimento: **FIFA 2000** e **ISS Pro Evolution**, tanto che è possibile personalizzarlo ridefinendo i tasti allo stesso modo. Il gameplay si posiziona a metà strada tra un arcade e un gioco più attento alla componente simulativa, anche se il realismo del gioco della **Konami** non è stato raggiunto. Ho trovato piuttosto problematica la gestione del tiro, non tanto per l'utilizzo della barra (che chi è abituato a ISS Pro Evolution conosce molto bene) quanto per la difficoltà di indirizzare il pallone con un'angolazione differente da quella in cui si è diretti.
Questo, soprattutto durante le prime ore di gioco, è causa di conclusioni piuttosto sgangherate e provoca anche una certa irritazione. A voler essere pignoli ho notato anche che è piuttosto difficile regolare con precisione la forza dei tiri e dei cross, con la **barra** che il più delle volte cresce troppo velocemente.



L'**intelligenza artificiale** è davvero buona, con i compagni che seguono discretamente l'azione, raddoppiano, si sganciano e attuano la tattica del fuorigioco. Questo discorso non è purtroppo valido per i portieri, davvero inadeguati e soggetti a frequenti amnesie che li espongono a brutte figure a ripetizione. Possibile che sia così difficile realizzare degli estremi difensori, non dico reattivi ma perlomeno normali?

Potrete affrontare molte modalità di gioco diverse, dall'amichevole al Campionato del Mondo.

SALUTI FINALI

In definitiva, **Ronaldo v-Football** si dimostra un titolo tutto sommato divertente, anche se la giocabilità è minata da qualche imperfezione nella gestione del sistema di tiro.
La presenza di tante formazioni, dei giocatori originali e di molti elementi di contorno garantiscono il giusto grado di coinvolgimento, mentre le varie modalità giovano particolarmente alla longevità. Se cercate un'alternativa al duopolio **ISS Pro-FIFA 2000**, potreste aver trovato un gioco tutto sommato interessante, soprattutto se non avete grandissime pretese a livello di realismo del gameplay.

L'ENTRATA IN CAMPO DELLE SQUADRE



Quando abbiamo avuto occasione di andare negli studi della P.A.M. di Parigi, oltre a visionare le varie fasi della lavorazione, siamo venuti a conoscenza di alcune curiosità riguardanti i consigli dati da Ronaldo agli sviluppatori. Il primo riguardava l'entrata in campo dei giocatori del Brasile che, al contrario delle altre squadre, hanno l'abitudine di tenersi per mano. Il campione ha anche fornito qualche suggerimento sulle varie esultanze dopo una segnatura. Nel limite del possibile gli sviluppatori hanno cercato di accontentarlo, e il risultato non è affatto male.



Casa: **3DO**
Genere: **Sparatutto**
Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

Army Men Operation Meltdown

DI ALFREDO DELMONACO

Planet Voto

55

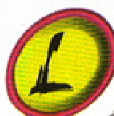
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Grafica 3
- Gameplay 5
- Sonoro 4
- Longevità 5
- Originalità 6

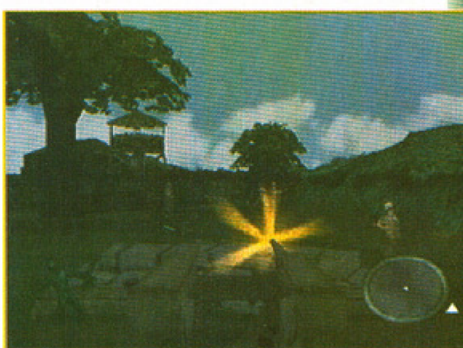
A favore:
- Non cruento nonostante le tematiche trattate
- ...ehm... non mi viene in mente nient'altro...

Contro:
- Realizzazione tecnica tristissima
- Ripetitivo all'infinito
- Modalità multiplayer poco intrigante

Alcune locazioni sono discretamente realizzate, al contrario del resto della grafica, realizzata con un dettaglio molto basso.



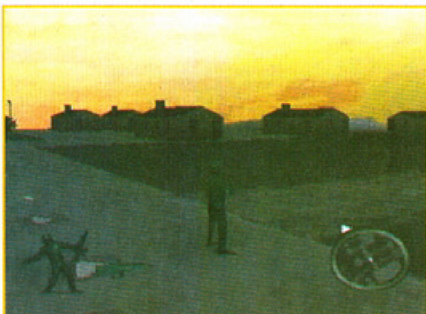
Lo sapevo!! Dopo il prode Christian Pettini, che si è sorbito il primo gioco dedicato ai soldatini verdi (e mi sa che l'ha gradito: 85 punti, ammazza...), è toccato a me (dopo risse, ricatti, minacce e sotterfugi vari...) recensire **Operation Meltdown**, che niente ha a che fare con l'omonima missione del mitico Duke Nuke'm. A dire il vero, dopo il disastroso torneo di **ISS Pro** che sapete tutti com'è andato a finire grazie anche alla boccuccia discreta e obbiettiva di Pitone (ma la pagherà, ohhh se la pagherà...), il sorteggio era fra questo Army Man e il gioco di Barbie. Mi sa che Barbie se la beccherà Lucio, quando lo libereranno dalle catene delle celle segrete...



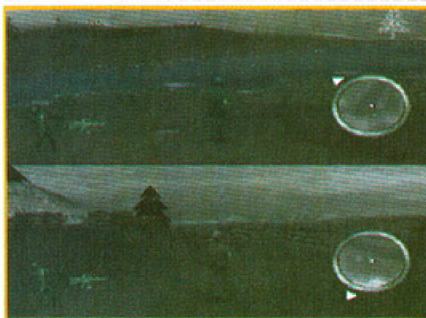
Non mancheranno sezioni in cui potremo interagire con l'ambiente circostante. In questo caso un Twin 500 ci sarà d'aiuto per uscire incolumi da una situazione 'calda'.

UN INNO ALLA NON VIOLENZA

Di questi tempi, in cui la violenza e il gore la fanno da padroni nella quasi totalità dei videogames, è difficile trovare un titolo (soprattutto sul tema trattato da **Army Man**, la guerra) che non sprizzi sangue a destra e a manca. Invece i ragazzi della **3DO** hanno trovato un modo alternativo per affrontare il tema bellico. Chi di voi non ha mai giocato (almeno una volta) con i soldatini?? Sì, quelli verdi, di plastica, che si rompevano sempre alla base, lasciando i poveri soldati senza caviglie e polpacci... Ecco, questo gioco riprende il discorso in chiave videoludica, continuando la serie di **Army Man 3D**, recensito da Chistian la scorsa estate. L'ossatura del giochino è molto semplice: nei panni di un soldatino verde dovremo di volta in volta risolvere le missioni che ci verranno affidate, infiltrandoci nella base nemica (dei soldatini marroni) o distruggendo obiettivi prefissati. Il tutto passando attraverso infiniti scaglioni nemici, decimando le forze avversarie con le armi affidateci e cercando di finire la missione tutti interi. Sì, perché man mano che verremo colpiti un **indicatore** alla nostra sinistra ci mostrerà i danni subiti, 'sgretolando' il nostro omino fino a quando la sagoma, e la nostra partita con essa, sparirà.



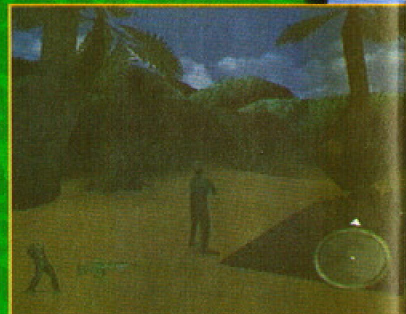
Una comoda sezione di training vi permetterà di prendere subito confidenza con i comandi, anche se l'immediatezza è uno dei punti di forza del gioco.



Naturalmente, anche questa volta è stata implementata la sezione multiplayer in cui potete 'spaccare' in tanti piccoli pezzettini il vostro compagno di giochi preferito. Peccato che annoi dopo un paio di partite...

Un soldato che cade a pezzi

Dato che tutti i soldati che incontreremo nel gioco saranno composti di plastica (virtuale...), anche il sistema dei danni è stato programmato di conseguenza. Niente barre d'energia e niente schizzi di sangue, quindi. Poiché ogni colpo che subiremo staccherà un pezzetto di plastica dal nostro soldatino, un indicatore sullo schermo ci metterà al corrente costantemente sulla situazione. Quando anche l'ultimo pezzettino di plastica verrà distrutto... Game Over... Kaputt... Fine... The End... Chiaro, no??



MISSION FAILED!!

Sebbene il concept di gioco non sia affatto male (volendo, ricorda i mitici capolavori del passato come **Contra** o **Commando**...), la pessima realizzazione tecnica finisce per penalizzare troppo il titolo in questione. Inoltre, lo schema ripetitivo delle varie missioni non fa altro che 'appesantire' ulteriormente la giocabilità. La sezione dedicata al **multiplayer**, minata da tali magagne, risulta godibile solo per un paio di partite, purtroppo nulla che valga la pena per cui acquistare questo gioco. Quindi, il consiglio è di provarlo a fondo se ne avrete la possibilità onde investire i vostri risparmi in qualcosa di meglio.







Star Trek: Invasion


SP

IDER-MAN

PLANET
PLAYSTATION

Casa: **Sony**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **nessuna**

Everybody's Golf 2

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

81

Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	6
Longevità	7
Originalità	5

A favore:
- Semplice e immediato
- Grafica fummettosa e ben realizzata
- Tanti personaggi bizzarri

Contro:
- Come tutti i giochi di golf, alla lunga può risultare ripetitivo
- L'aspetto manga-style potrebbe non piacere a tutti



Dopo tre mesi d'attesa esce la conversione PAL di **Minna No Golf 2**, il gioco di golf che ha letteralmente fatto impazzire i nostri amici giapponesi. Questo perché il prodotto sviluppato dalla **Sony** unisce a una meccanica tutto sommato sufficientemente rispettosa degli aspetti simulativi l'umorismo di personaggi bizzarri e super deformed. Tutto questo, unito a un **sistema di controllo** davvero intuitivo e semplice, si traduce con una sola parola: giocabilità.

FACCIAMO A MAZZA... TE

La struttura di gioco è quindi molto semplificata in modo da permettere a tutti di gestire i vari **colpi** con una certa naturalezza. In questo modo ottenere dei risultati discreti è piuttosto facile. Questo però non vuol dire che l'aspetto realistico di questo sport da nababbi sia stato riprodotto con scarsa cura... anzi. Il comportamento della **pallina** è piuttosto realistico anche se a volte dà l'impressione di andare un po' per conto proprio. Ottimo invece il comportamento della biglia a contatto con i vari tipi di terreno e la reazione ai colpi a seconda che vi troviate nella **sabbia**, nell'**erba alta** o nel sempre gradito **fairway**. In caso d'insabbiamento, l'**Intelligenza Artificiale** vi obbligherà a utilizzare solo alcune mazze, ovvero quelle idonee per uscire dalle situazioni più difficili. La **barra di controllo** è leggermente diversa dal solito indicatore circolare della maggior parte dei titoli analoghi, anche se comunque per calibrare tiro ed effetto dovrete sempre premere il tasto **X** del pad in corrispondenza di certi punti. Utilizzando gli altri bottoni, invece, potrete gestire con estrema semplicità tutte le restanti funzioni: dalla scelta della mazza appropriata allo zoom, completamente libero e personalizzabile.





L'ottimo effetto di trasparenza che garantisce al giocatore di non impallare la buca.



La fisica della pallina sul green è davvero molto realistica.



Vi troverete a gareggiare sotto condizioni meteorologiche variabili.

LA CASALINGA DI VOGHERA

Buffissimi sono i vari **golfisti** tra i quali potrete scegliere, tutti figuri che vi aspettereste di vedere in qualsiasi altro posto tranne che su un green. Alcuni esempi? Su tutti la **signora grassa**, con tanto di cofana in testa e vestitino a fiori che, dopo ogni colpo riuscito, sculetta mandando baci qua e là; ma anche il **rasta** con abbigliamento hawaiano o il **contadino** con il cappello di paglia. Tutti, al di là del bizzarro aspetto, risultano ben realizzati e si giovano di animazioni simpatiche e fluide. La **grafica** è molto efficace e colorata e riesce a garantire la giusta visibilità e percezione delle difficoltà delle varie buche (carina anche la **panoramica** che anticipa ogni percorso mettendone in mostra le zone più impervie). Ultimo tocco di classe è l'effetto di **trasparenza** dei vari golfisti quando si trovano particolarmente vicini al green, in modo da non impallare la giusta visuale.



Ma guarda un po' chi c'è

Come già ampiamente detto nella recensione, una delle caratteristiche più piacevoli di questo Everybody's Golf 2 è la caratterizzazione dei vari personaggi, tutti molto simpatici e fuori di testa (esatto contrario degli attempati ed eleganti signori che solitamente frequentano il green). All'inizio non tutti saranno disponibili; solo vincendo un po' di incontri potrete ottenerli tra quelli selezionabili. E, sorpresa delle sorprese, uno di questi sarà Sir Daniel Fortesque, l'incredibile cavaliere scheletrico protagonista di Medievil. Chissà se per colpire la pallina utilizza le mazze o preferisce strapparsi un braccio...





IL GOLF PER TUTTI

Dal punto di vista sonoro non c'è molto, visto che oltre qualche effetto sonoro e commento non si và. Il tutto segue comunque il filone semi-demenziale della produzione. **Everybody's Golf 2**, come dice il titolo, è un gioco che dovrebbe piacere a tutti gli appassionati di questo rilassante sport. L'aspetto da manga nasconde una giocabilità molto alta, grazie all'eccellente sistema di controllo. Non fatevi ingannare: questo simulatore è il miglior titolo di golf attualmente disponibile!



Casa: **Namco**
Genere: **Sparatutto**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Star Ixiom

DI ALFREDO DELMONACO

Planet Voto

75

Grafica 7
Gameplay 6
Sonoro 6
Longevità 6
Originalità 5

A favore:
- Realizzazione tecnica globale discreta
- Possibilità di upgradare la navicella
- Interazione con altri personaggi del gioco

Contro:
- Complessivamente niente di speciale, alla lunga troppo ripetitivo
- Le sessioni di puro combattimento spesso sono troppo semplici

Uno dei generi che va per la maggiore sulla Play è sicuramente quello delle **simulazioni spaziali**. Fra la miriade di titoli usciti, salverei i due (discussi) episodi della saga di **Wing Commander** (il terzo e il quarto) e i primi due della serie di **Colony Wars**, a mio parere la punta di diamante del genere. Ora è il turno della **Namco**, solita a produrre titoli di ben altro tipo (**Tekken** e **Ridge Racer**...) ma fra le prime a proporre titoli con astronavi e guerriglie spaziali (chi ha pensato **Galaga**, ha pensato bravo!!).



Lo zampino dei programmatori della Namco viene fuori tutto nelle esplosioni che brillano per definizione e realismo...

BASE ALPHA A CORVO ROSSO...

È proprio con i due capitoli di Colony Wars che **Star Ixiom** va a paragonarsi, privilegiando l'aspetto prettamente arcade e immediato rispetto a uno un po' più simulativo della serie di Wing Commander.
Balza subito all'occhio il discreto lavoro fatto sulla **grafica**, colorata e, tutto sommato, piacevole a vedersi. È chiaro fin da subito che non siamo sicuramente ai livelli tecnici di Tekken, ma la mano di chi sa programmare c'è, e si vede. Particolare attenzione, a questo proposito, meritano sicuramente le **esplosioni**, disegnate e realizzate in modo molto convincente.
Le **astronavi**, dettagliate nel disegno, sono strutturate in modo discreto, abbastanza da poterle distinguere fra loro. Tra i nostalgici, se faranno particolare attenzione, i più svegli non potranno non riconoscere alcune similitudini fra le astronavi di Star Ixiom e alcune navicelle del mitico **Galaga**, per l'occasione rivedute e corrette.
Non mancano alcuni colpi di classe come il **lens-flare** nelle sessioni vicine a qualche stella o l'avvicinamento all'**astronave madre**, imponente e maestosa come si conviene.



L'astronave madre in tutta la sua bellezza e possanza...

BELLO DA VEDERE, MA...

Sebbene la parte puramente tecnica del titolo Namco non deluda, qualche rimostranza la si può certamente accampare per le altre caratteristiche del gioco. Prima fra tutti, la **giocabilità**. Le sessioni dedicate al volo e al combattimento risultano molto monotone e, a dire il vero, troppo facili, soprattutto a livello di difficoltà di default.
Le astronavi nemiche rimangono troppo statiche, rendendo il bersaglio facile e poco intrigante. A tal proposito mi vengono in mente le interminabili sessioni a Wing Commander III in cui, soprattutto alla fine del gioco, gli avversari computerizzati davano davvero del filo da torcere. A parte questo, la monotonia del già visto e del già fatto prende il sopravvento anche nelle sezioni non dedicate espressamente al combattimento, come per esempio quelle riguardanti gli **upgrade delle astronavi** o quelle, più originali, a piedi all'interno della **base**.

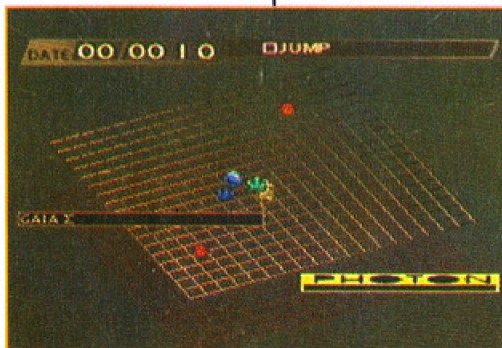
L'OMBRA DI GALAGA

A parte i succitati difetti, **Star Ixiom** complessivamente è un discreto gioco, adatto sicuramente agli amanti degli sparatutto spaziali non fini a se stessi, con l'aggiunta quindi di altre sezioni interattive. Di certo non possiamo classificare quest'ultimo titolo Namco come il nuovo Galaga, ma probabilmente potrà regalare ai fans del genere qualche ora di divertimento spensierato.

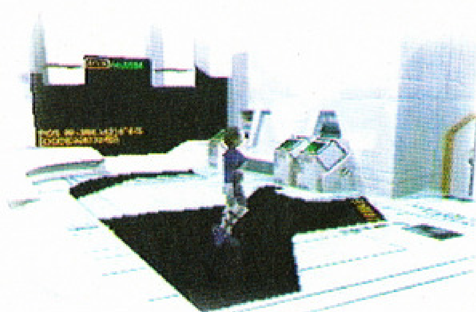
L'arte del pezzo giusto al posto giusto

Con l'evolversi del gioco, anche il livello di bravura dei vostri nemici salirà, rendendo necessario qualche 'ritocchino' alla vostra navicella. A tal proposito ben vengano gli accessori ausiliari, da aggiungere o addirittura sostituire sulla vostra navicella. Ben vengano anche i nuovi prodigi tecnici che vi aiuteranno (non poco) nel corso della vostra missione.





Il computer di bordo vi segnalerà dove e quando potrete incrociare attacchi alieni, per unirvi alla battaglia.



Non mancano le sezioni dedicate alla vita sulla navicella. Ridotte più che altro al semplice scambio di informazioni....

Casa: **Electronic Arts**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **2**

Compatibilità: **Dual Shock**

NHL Rock the Rink

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

82

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	7
Originalità	8

A favore:
- Buona giocabilità e sistema di controllo semplice e chiaro
- Grafica onesta, con personaggi grandi e stadi ben colorati
- Molto divertente, anche grazie alla totale assenza di regole...

Contro:
- Inspiegabile assenza del supporto multitappico
- Spesso l'azione diventa troppo confusa e non ci si capisce più niente
- Potrebbe non piacere il carattere vicino a **Speedball** più che a un hockey game 'serio'

Mamma **Electronic Arts**, è evidente, sta cominciando a stufarsi della sua seriosità e regala (no: vende, e manco per pochi dollari) titoli disimpegnati. Così, nella sua line-up, accanto a **NASCAR Rumble** (un gustoso mix tra i simulatori della serie NASCAR e Destruction Derby...) compare questo **Rock the Rink**, che prende un campo da hockey 'liofilizzato' (nel senso di più piccolo) ed elimina un po' di regole complicate, lasciando che gli atleti si affrontino in una versione dell'**hockey su ghiaccio** che tende decisamente verso il Rollerball...

LA VELOCITÀ INNANZITUTTO

La natura di questo gioco sportivo non è certamente, lo avrete capito, tendente alla simulazione; al contrario, **Rock the Rink** è un titolo assolutamente arcade, in cui l'immediatezza e la velocità dominano in via assoluta sulla tattica e la strategia. Le azioni sono abbastanza confuse (ma non casuali, attenzione!) e si susseguono a velocità elevatissime. Le segnature non sono il frutto di azioni corali, costruite dopo un attento studio dell'avversario... No: si prende il disco, lo si passa perché così si fa prima e poi si tira. E se il disco ce l'ha l'avversario... tutti addosso!



L'azione è sempre molto concitata e al giocatore non è lasciato un solo momento per respirare; questo aumenta il coinvolgimento e il divertimento.



Le sfide contro un giocatore umano sono costantemente accesissime. Il gioco, immediato e non molto tecnico, permette a chiunque di divertirsi e le partite sono spesso equilibrate.

Probabilmente la ridotta area di gioco favorisce il lavoro svolto dal motore grafico, che non deve calcolare un gran numero di elementi. I **colori** delle tenute delle varie squadre sono piacevoli ed efficaci, costituendo una piacevolezza estetica. Gli **stadi** sono ben disegnati e costituiscono un adeguato contorno all'azione di gioco; merito di questo è anche del **commento sonoro**, che sottolinea quanto avviene sul ghiaccio con cori piacevolmente sguaiati ed esagerati.

TRA NBA JAM E SPEEDBALL

Rock the Rink è un gioco molto semplice e immediato, che non stressa l'utente con le complicazioni tipiche dei simulatori sportivi. Ricorda molto da vicino un gioco di basket che ha avuto immeritata sfortuna su PlayStation, dopo aver comandato su SNES e Mega Drive: **NBA Jam**. Similmente al capolavoro incompreso dell'Acclaim, le regole sono un po' semplificate per favorire la velocità, l'immediatezza e il coinvolgimento. Ma l'azione richiama anche un altro titolo del passato, di un passato ancor meno recente di quello di NBA Jam: **Speedball**. In questo gioco dei Bitmap Brothers (che peraltro sta per uscire, in versione poligonale, per PSX) lo scopo era di fare gol; il come passava in secondo, anzi terzo livello, dal momento che lo scontro fra giocatori era assolutamente lecito!



COSA CI FACEVA UNO SPUTO PER LE SCALE? SALIVA...

La grafica di **Rock the Rink** è onesta; gli atleti sono animati bene, soprattutto risultano piacevolmente uniti gli arti al resto del corpo.

AMMAZZA CHE MAZZA!

La giocabilità è buona: i giocatori rispondono bene ai comandi impartiti e questo facilita l'immediatezza del gioco. Di un altro elemento la facilità si avvantaggia: la semplicità con cui è gestito il **pad**. Similmente a NBA Jam, infatti, i comandi sono pochissimi e molto 'incisivi' (a un box è comunque demandato il compito di illustrare la configurazione standard del joypad): in questo modo il gioco non risulta più complesso di un puzzle game. In **multiplayer**, come sempre, il gioco dà il meglio di sé; certo dispiace che manchi un'opzione (consueta per gli sportivi EA) per le partite con più di due utenti umani, consentite da quel meraviglioso strumento di piacere che è il **multitap**. In definitiva, mi sento di consigliare il gioco a tutti quelli che non amano i complessi simulatori sportivi e che chiedono solo tanta azione arcade; per questi, RtR può essere una scoperta davvero piacevole!

Per usare bene la propria mazza

I comandi, si diceva nel corpo principale della recensione, sono pochi ed essenziali. Le funzioni sono sostanzialmente tre: passaggio, tiro e turbo (anche questo di NBA Jammiana memoria); c'è un quarto comando, ovviamente impartito con il quarto tasto del pad, che comanda uno "special", ovvero un tiro di particolare efficacia. La fase difensiva trasforma le funzioni dei tasti deputati al passaggio e al tiro, che comandano rispettivamente il cambio del giocatore sotto controllo e lo stop; nelle situazioni di gioco in difesa, il tasto per lo special serve per effettuare una carica diciamo incisiva all'avversario, mentre ovviamente il turbo comanda sempre un'accelerazione nel passo dell'atleta.



La grafica ha un buon aspetto, funzionalmente convincente (o convincentemente funzionale?) e non è di ostacolo alla giocabilità.



L'azione è inquadrabile da diversi punti di vista. Sono efficaci quasi tutti, dal momento che comunque gli spostamenti della telecamera avvengono in maniera sempre precisa e fluida.



Casa: **Konami**
Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1-4**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

NHL - Blades Of Steel 2000

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Planet Voto

65

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

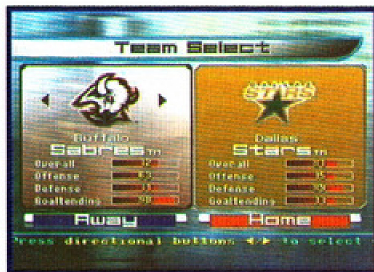
- Grafica 6
- Gameplay 6
- Sonoro 6
- Longevità 6
- Originalità 6

A favore:
- Tutte le licenze di hockey di questo mondo

Contro:
- Un banalissimo gioco di hockey



Penso che si stia arrivando al limite. Gli appassionati dei giochi di hockey si possono contare sulla punta delle dita e altrettanti sono i sostenitori di questo sport appassionati di PlayStation. Io stesso sono uno di quelli; ero un tifoso del mitico **Saima Milano** quando ancora non si chiamava così e giocava al Palaghiaccio di Via Piranesi. Poi ci fu il boom, l'astronave del Forum di Assago, le infamie, la corruzione… Ah, ricordi! Ma non è il momento di divagare; ho fatto questa premessa perché sappiate che non ho nulla contro l'hockey e il giudizio sul gioco non è influenzato da nessun gusto di tipo… calcistico. Già, il calcio; quello è un gioco per signorine! L'hockey è un gioco maschio! E qui nessuno può replicare.



Sono presenti tutte le squadre del campionato NHL, caratterizzate da diverse abilità.

COSÌ È, SE VI PARE...

NHL Blades of Steel 2000 è un gioco di hockey come tanti altri; la scarsa diffusione che questo sport ha in Italia certo non aiuta a far crescere l'interesse per questo tipo di giochi. Inoltre, non sortiscono nessun effetto di richiamo gli aggiornamenti alla stagione corrente, vanto in terra americana, particolare trascurabile nell'italico stivale.

Ci sono tutte le opzioni esistenti in ogni gioco di hockey, le schermate con i **loghi delle squadre**, le **formazioni**, le **riserve**… Assolutamente niente di innovativo o interessante. Ma è lecito pretendere una cosa del genere da un gioco sportivo? Un conto è l'azione, l'avventura, dove puoi modificare, inventare… Basta dare un'occhiata a **A Sangue Freddo** per rendersi conto di come si possa ottenere un risultato



Questo è il gol che ho subito giocando contro Prosperi, in una delle nostre sfide.

originale anche da due idee vecchie. Ma un gioco sportivo? Se a hockey ci si gioca così, un gioco di hockey come dovrebbe essere?! Si possono fare escursioni, sperimentazioni, ma sembra che il grande pubblico sia restio ad accettare cambiamenti radicali; vedi quello che è successo con **Libero Grande**.

DISCO BOLLENTE

Blades of Steel è un gioco nella media, con gli omini un po' più cicciotti di quanto siamo abituati a vedere con **NHL Facoff**; la serie NHL della EA Sports è al di sopra del bene e del male, visto che vive in un universo parallelo. **EA Sports** è uno di quei nomi 'intoccabili', quelli che quando c'è uno sport di mezzo lasciali stare perché non ne sbagliano una. A dire la verità, l'altra caratteristica che li accomuna è che sono quasi tutti di una noia mortale! **Blades of Steel** non si discosta troppo da questo filone, proponendo match che si susseguono tutti sempre uguali tra di loro; le emozioni emergono durante qualche contropiede e nei contrasti, che poi sono il cuore di questo sport! Da quel punto di vista le animazioni sono decenti, ma non stupiscono più di tanto; fino a ora non sono ancora riuscito a mettere le mani su **Rock the Rink**, che dovrebbe essere nelle mani di Pettini. Si tratta, come avrete sicuramente letto, di una variazione sul tema dell'hockey. Quello sì che è un colpo di coda, un tentativo di fare qualcosa di nuovo! In **Blades of Steel** potrete effettuare i classici colpi da hockey come la **carica sulla balaustra** (per chi è poco interessato al puck, il disco) o anche lo **slap-shot**, il tiro al volo di cui Johnny Chabot era maestro. Il controllo sugli uomini in campo è difficoltoso, ma questo è dovuto alla natura scivolosa del terreno di gioco; potete effettuare le sostituzioni 'al volo' come avviene nella realtà, subire penalità e mettere l'avversario in condizioni di power play e cambiare strategia 'on the fly'. Potete anche variare i parametri di gioco, se non conoscete le regole come il **fuorigioco**, la **liberazione vietata** e il **faceoff**. Termini sconosciuti? Ebbene sì, ma sono quelli dell'hockey e se questo gioco non vi appassiona già di per sé, dubito che troverete qualcosa di interessante in questo titolo.

La realizzazione grafica lascia alquanto a desiderare.



I mondiali di quest'anno

Al momento di andare in stampa l'Italia sta lottando con la Norvegia per il decimo posto nel girone delle qualificazioni dei Modiali di Hockey che si stanno tenendo a San Pietroburgo, Russia. Decimo posto! Siamo fuori! La partita che si sta giocando è scandalosa, con gli azzurri in pessima forma. La squadra di casa ha fatto arrivare dagli Stati Uniti tutti i suoi giocatori, almeno quelli non impegnati nei playoff della Stanley Cup che si sta tenendo in America. Nonostante questo la Russia è finita in fondo al suo girone, venendo eliminata. È stata indetta una conferenza stampa nella quale tutto il team, giocatori, allenatore e massaggiatori compresi, si è scusato con la nazione per la figuraccia che ha fatto. La cosa è avvenuta di fronte a duecento giornalisti, presenza record per uno sport come l'hockey. Il Canada, notoriamente una delle squadre più forti del mondo, rischia di rimanere incredibilmente tagliata fuori, mentre la Repubblica Ceca che difende il titolo ha battuto 6 a 2 gli ex compatrioti della Slovacchia. Un'ultima nota riguardo l'hockey di casa nostra. Gli Stati Uniti, trionfanti nel loro girone, sono allenati da Lou Vairo. Lo sapete chi è? Era l'allenatore del Saima Milano! Noi l'abbiamo mandato via e ora allena 'semplicemente' la Nazionale americana. No comment.





Casa: **Sony**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Muppet Race Mania

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

78



In redazione c'è in ballo una perenne sfida tra il sottoscritto e Pitone. Ogni volta che arriva un nuovo gioco, indipendentemente dalla sua qualità, subito ci avventiamo sulla PlayStation e selezioniamo la modalità due giocatori. Questo **Muppet Race Mania** non ha fatto ovviamente eccezione, e dopo pochi minuti di serrati testa a testa è cominciata la solita 'battaglia' verbale. Vi risparmio la sfilza di insulti che ci siamo scambiati, ma vi lascio un'immagine: Pitone sconfitto e incupito che cercava di attaccarsi alle più banali scuse (del tipo... "ho giocato con il joypad digitale", "ieri sera ho dormito poco" eccetera, eccetera). Questa breve intro, oltre a svelare che l'autore delle Pitonate non sa perdere, mette in evidenza l'aspetto migliore del prodotto della Sony: il **gioco in coppia**.





Per ostacolare i vostri avversari potrete utilizzare galline, pesci o pinguini come questo...

MISS PIGGY E LA SUA VOCINA STRIDULA

Le modalità di gioco sono davvero tantissime e il menu iniziale permette di scegliere tra una **partita da soli**, il **doppio** (grazie al mai abbastanza apprezzato split-screen) o una sorta di **avventura** (sulla falsariga di **Crash Team Racing**, gioco che ha dato più di qualche spunto ai programmatori della Henson) in cui recuperare vari oggetti, disseminati qua e là per le piste. Gli **scenari di gioco** sono piuttosto vari e vi troverete a gareggiare, tra gli altri, in una palude, all'interno di un vecchio albergo decadente o in un Luna Park. I vari **percorsi** sono ben caratterizzati e sufficientemente dettagliati, anche se spesso non risulta chiaro come si snodi il tracciato. Qualche volta potrebbe capitarvi di finire fuori strada e predere secondi preziosi. Potrete aiutarvi raccogliendo i vari power up, sparsi per i tracciati: oltre ad **armi** d'immediato utilizzo (tra cui pinguini, galline, pesci e bombe), raccogliendo dei frutti otterrete del **succo**, che andrà a riempire un'**ampolla**. Quando questa sarà colma potrete utilizzare un **turbo**, per sorvolare alla velocità della luce parti di pista e sbeffeggiare i vostri diretti avversari (vero Pitone? Eh, eh, eh).





Lo split-screen che permette a due giocatori di sfidarsi scegliendo il proprio Muppet prediletto.

LA RANA È ALLERGICA ALLA GALLINA

Come già accennato, la realizzazione grafica è tutto sommato discreta, mentre il motore riesce a gestire il tutto con una certa fluidità, garantendo una buona sensazione di velocità. Tra una gara e l'altra sono stati inseriti un sacco di spezzoni presi pari pari dai vari film dei Muppets. Un buon lavoro è stato fatto anche in sede di **localizzazione**: il gioco è interamente in italiano, sia nella parte delle opzioni sia nel sonoro. Potrete così farvi quattro risate con le battute dei due vecchietti prima di ogni partenza. L'unico difetto che si può imputare a **Muppet Race Mania** è una certa ripetitività nella modalità del single game. Se giocando contro un amico il gioco è in grado di regalare molte ore di divertimento, sfidando gli avversari gestiti dal computer avvertirete ben presto una certa sensazione di noia. In definitiva, se avete la possibilità di giocare spesso contro qualcuno e apprezzate il genere, dovete senz'altro tenerlo in considerazione, altrimenti continuate pure a giocare a Crash...



Il coloratissimo livello del Luna Park, particolarmente ricco di insidie.

Finché c'è Muppet c'è speranza

Credo che i Muppets non abbiano bisogno di presentazioni, vero? Non ditemi che c'è qualcuno tra voi che non conosce i pupazzi più famosi e buffi della storia... Va beh, soprattutto per i più giovani ecco i più importanti:
- KERMIT LA RANA: probabilmente il Muppet più famoso e amato. Piace per la sua timidezza, perché suona il banjo e perché è verde... piace a tal punto che anche miss Piggy è pazza di lui!
- MISS PIGGY: maialina/vamp, molto appariscente e conturbante, fa delle sue curve 'esplosive' un'arma per sedurre chiunque la incontri. Strepitosi alcuni suoi abitini...
- STATLER E WALDORF: sono i due scorbutici vecchietti che non mancheranno di commentare in modo molto sarcastico ogni gara, ogni situazione e ogni concorrente.
- ANIMAL: un nome, una garanzia. Argomenti preferiti? Donne e cibo.
- FOZZIE: il simpatico orsacchiotto dall'espressione beota, specializzato nel raccontare barzellette che solitamente non fanno ridere nessuno. Ma è così ingenuo... Come si fa a non volergli bene?
- GONZO: pensate di avere il naso pronunciato e per questo vi fate dei problemi? Guardate Gonzo, vi passerà tutto!
- RIZZO IL TOPO: è il più piccolo della compagnia, ma probabilmente il più vorace. È in grado di spazzolare tutto ciò che abbia anche solo l'aspetto di qualcosa di commestibile.
- BEAKER: una specie di grissino rosa in grado di dire solo "bi, bi"... Devo aggiungere altro?
- ROWLF: l'artista della compagnia: suona il piano o almeno si illude di essere in grado di farlo.

	1-10
Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	5
Originalità	6

A favore:
- Buona giocabilità
- Valida modalità a due giocatori
- Molti FMV tratti dai vari film dei Muppets

Contro:
- Grafica a volte poco chiara
- Palesemente ispirato ad altri titoli analoghi (**Crash Team Racing** su tutti)
- Alla lunga ripetitivo in modalità single game



Casa: **Midway**
Genere: **Arcade**
Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

Gauntlet Legends

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

74

PROVA PLANET

Voce	Voto
Grafica	6
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	7

A favore:
- Bella ambientazione
- Storia valida
- Longevo

Contro:
- Non molto giocabile, sicuramente MOLTO MENO dell'originale
- Ripetitivo



auntlet è uno di quei giochi che hanno segnato la mia adolescenza di videogiocatore; è sul gameplay di giochi simili che si sono formate le mie abilità e le mie passioni. Con rammarico mi trovo a recensire quindi il 'Gauntlet del nuovo millennio', un gioco che - lo vedete dal voto - sporca il nome del nobile antenato.

UN NOME INFANGATO

Perdonatemi se parto dalla fine, ma la delusione per questo **Gauntlet Legends** è tanta: speravo in una release poligonale che fosse in grado di replicare la giocabilità immediata e coinvolgente del Gauntlet originale, e invece constato una volta ancora (dopo, per esempio, **Centipede**) come le riedizioni poligonali possano non essere in grado di render giustizia ai mostri sacri del passato, offrendo giocabilità tristi e precarie.

UN GIOCO AMBIENTATO IN UN MONDO FANTASY, CON MAGIE E ORCHETTI CATTIVI

Il gameplay dell'originale **Gauntlet** vedeva un avventuriero intento a farsi largo in dungeon popolati da moltitudini di creature malvagie, alle quali si opponeva con armi e magie rimediate durante l'esplorazione delle varie aree di gioco. L'idea è rimasta la stessa; soprattutto l'**ambientazione fantasy** è rimasta invariata, anzi è stata arricchita da uno studio approfondito, teso a incrementare la varietà che peraltro trae indubbio vantaggio da una grafica poligonale onesta. Così interpretiamo ancora il **mago**, l'**avventuriero** e gli altri personaggi, impegnati in una lunga quest.



I paesaggi che ospitano l'azione sono molto vari e belli da vedere; richiamano infatti un mondo fantasy di grande impatto. E anche i nemici (draghi, orghi ecc.) si adeguano all'ambientazione.



Soprattutto, si combatte. Purtroppo la giocabilità non è buona, e quindi questo Gauntlet Legends fallisce proprio dove l'originale vinceva: sul piano del divertimento.

DAL DUEDDI' AL TREDDI': UN PASSAGGIO LACERANTE

Il passaggio alla grafica 3D ha influenzato la giocabilità, che è peggiorata. L'azione, basata sugli scontri, paga molto le **aree poligonali**: combattere non è immediato per colpa della tridimensionalità di tutte le locazioni, all'interno delle quali non ci si muove con l'agilità che invece dovremmo avere. La risposta ai comandi, inoltre, non è il massimo in termini di precisione e di immediatezza, e questo è un difetto molto grave: soprattutto nei livelli avanzati, con molti nemici tosti, la prontezza è indispensabile.



Da qui gestite le vostre azioni all'interno dei vari mondi. Anche questa locazione richiama gli antichi templi magici ed è coerente con l'ambientazione del gioco.

UN GAMEPLAY UN PO' RITOCCATO

Le azioni effettuabili sono diverse; il **pad multitasti** è certamente più comodo dei controller che si usavano all'epoca dell'uscita del primo Gauntlet, ma soprattutto offre un numero di tasti sensibilmente superiore; e questi pulsanti consentono di comandare comodamente le azioni. Accanto al consueto **tasto di attacco** (quello che userete con più frequenza, ovviamente) c'è quello che serve per accelerare il passo e quello per usare l'item; inoltre i dorsali permettono di scrollare i menu di stato (che compaiono in basso) e l'elenco delle magie e degli altri item disponibili.

LA GRAFICA? SI POTEVA FARE DI PIU'

La **grafica** è discreta: le ambientazioni, tutte di ispirazione fantasy, sono molto belle. Il 'lavoro poligonale' è più che onesto, e le varie costruzioni sono sempre efficaci e convincenti. Le texture non sono il massimo della vita (sgranano un po' e sono 'malcerte' nel senso che il movimento della **telecamera** le smuove un po') e neppure la **risoluzione** si segnala per l'altezza. La qualità degli elementi mobili - personaggi e nemici - è onesta e si allinea, a livello qualitativo, con il resto della realizzazione.



LE IMMANCABILI CONCLUSIONI

La **longevità** è il vero punto forte della realizzazione: il gioco è molto lungo. Inizia in una grande area, all'interno della quale è possibile scegliere il livello da giocare, ma è anche data la possibilità di accedere a una specie di **'item shop'** in cui munirsi di magie utilizzando i crediti raccolti durante i livelli esplorati. Questi sono sicuramente molti e tutti dotati di strutture varie e interessanti.

Meglio soli che male accompagnati

Una bella particolarità è costituita dall'esperienza di gioco in multiplayer: è infatti possibile giocare con un amico, ciò che aumenta l'interesse per il gioco. Infatti, affrontare la quest con un altro giocatore umano garantisce un divertimento superiore grazie anche alle interazioni e alle strategie effettuabili in due. Purtroppo manca il gioco multitappo che, sfruttando il fantastico accessorio Sony, consenta il gioco simultaneo a tre o quattro utenti umani.



Il gioco in due è sicuramente più divertente di quello in singolo. Peccato manchi la possibilità di giocare contemporaneamente in tre o quattro; per una simile esperienza di gioco, comunque, ci si può rivolgere al Poy Poy di Capcom!

Casa: **JVC**
Genere: **Picchiaduro**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**

Psychic Force 2

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

55

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	5
Gameplay	5
Sonoro	6
Longevità	4
Originalità	7

A favore:
- Filmato introduttivo di grande impatto visivo
- Ehm...

Contro:
- Realizzazione tecnica mediocre
- Sistema di controllo impreciso e poco immediato
- È davvero troppo facile vincere
- Alla lunga, decisamente ripetitivo



In un ipotetico futuro lo sviluppo tecnologico ha portato delle incredibili conseguenze anche dal punto di vista genetico. Sono così 'nati' degli esseri, che possono essere considerate dei mutanti, in grado di sfruttare la propria mente molto di più dei normali esseri umani. Questi individui, infatti, riescono a utilizzare l'80% del proprio cervello, e risultano capaci di scagliare potentissimi incantesimi. Come spesso succede, però, i possessori di questi poteri sono destinati, come gli Highlander, a scontrarsi tra di loro... Ecco spiegato perché vi ritroverete all'interno di tutta una serie di arene a menar le mani e a fondervi il cervello.

E ORA, CON L'AIUTO DELLA MENTE...

Il gruppo di lottatori tra i quali scegliere è piuttosto classico e palesemente ispirato a quello delle decine di altri picchiaduro disponibili. Troverete il fico di turno, il ciccione brutto e cattivo, la ragazza esile ma che pesta come un fabbro ecc. ecc., in un bel tripudio d'ovvietà. La particolarità principale di questo Psychic Force 2 è costituita dalle arene di gioco, formate da grossi cubi trasparenti all'interno dei quali potrete muovervi sfruttandone tutte le dimensioni. Questa libertà di movimento, all'apparenza molto positiva, risulta invece l'elemento penalizzante del gioco. Molto spesso, infatti, non riuscirete a capire in che direzione andare o verso quale lato il vostro alter-ego è girato: questa difficoltà è legata sia alla struttura stessa delle arene, sia a una realizzazione del sistema di controllo decisamente insufficiente.



Utilizzare i poteri mentali è un modo molto semplice per eliminare l'avversario senza 'sporcarsi' le mani.

IN VITRO... VERITAS

Molto spesso, infatti, avrete delle serie difficoltà a gestire il vostro personaggio, che ha la fastidiosa tendenza a restare bloccato in certe direzioni. Altrettanto problematico sarà capire perché siete riusciti a eseguire certi colpi molto spettacolari e tentare di ripeterli nel corso della stessa o di un'altra partita. Dal punto di vista grafico la prima cosa che salta all'occhio è la realizzazione dei fondali, molto 'pieni' e colorati, cosa che contribuisce a creare una certa confusione. Da questo punto di vista non aiutano certo i vari personaggi, discretamente realizzati, ma privi di qualsiasi finezza stilistica. I colpi più spettacolari sono ricchi di effetti di luce e fuoco e sono probabilmente la cosa migliore di tutto il gioco (il che è tutto dire...). Psychic Force 2 risulta vittima della sua stessa struttura, sia a livello di gameplay che di strategie di gioco. Avendo infatti la possibilità di utilizzare i poteri mentali, che garantiscono colpi di potenza devastante, vi troverete a lanciarli continuamente, trascurando le restanti tecniche di combattimento corpo a corpo (per la verità neanche molto varie da personaggio a personaggio).
In questo modo le partite si risolvono in un continuo lancio di scariche elettriche, palle infuocate e spuntoni ghiacciati, a sicura condanna della varietà dei combattimenti.



I lottatori si trovano a combattere all'interno di arene sospese nel vuoto e racchiuse da pareti di vetro.

CONDANNATO A UN DESTINO INFAME

Le modalità di gioco sono piuttosto numerose, e includono i classici Arcade, Story Mode e Survival, oltre alla possibilità di sbloccare ben 6 personaggi nascosti. Questo purtroppo non basta a risollevare le sorti di un titolo che, oltre da una realizzazione insufficiente, risulta penalizzato anche da una difficoltà davvero troppo bassa. Vista la monotonia del sistema di attacchi, non avrete bisogno di più di 4/5 partite per eliminare tutti i vari nemici e concludere il gioco. Questo non giova in alcun modo alla longevità: temo che non resisterete davanti al televisore molto a lungo.
In definitiva, questo Psychic Force 2 è destinato a fare la stessa fine del primo capitolo (qualcuno se lo ricorda?): essere dimenticato piuttosto in fretta... E non per una questione di scarsi 'poteri psichici'.

Pitone vs Prosperi... la sfida infinita

Come già accennato nella recensione di Muppet Racemania, ultimamente in redazione si è scatenata una vera e propria 'lotta' tra il sottoscritto e Pitone. L'aspetto preoccupante della questione è che le sfide non si limitano ai giochi meritevoli (come per esempio Micromaniacs o Gran Turismo 2) ma coinvolgono qualunque titolo capiti tra le nostre avide manone. Questo è stato anche il caso di Psychic Force 2... Se può esservi d'aiuto, nonostante l'altissimo livello delle nostre sfide (dalle quali spesso mi capita di uscire vincitore) non siamo riusciti a resistere con il 'capolavoro' della JVC per più di cinque minuti. Serve aggiungere altro?





I fondali sono discretamente realizzati, ma spesso l'eccessivo uso di colori genera una certa confusione.

Casa: **Capcom**
Genere: **Arcade**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**
Disponibilità: **è in commercio la versione NTSC giapponese**

Strider 2000

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Planet Voto

87

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	7
Gameplay	9
Sonoro	7
Longevità	9
Originalità	8

IMPORT

Strider: ai giocatori di vecchia data torneranno in mente i secchi di monetine spese oltre dieci anni fa per giocare la versione da bar, o anche i pad consumati con la release casalinga sul (!) Megadrive. Per la gioia di questi videoplayers, Strider è tornato... ed è più in forma che mai!

Strider appartiene a una categoria di giochi denominati arcade a scorrimento, nei quali il personaggio si muoveva (per solito da sinistra verso destra) e sostanzialmente il gameplay prevedeva azioni a base di **salti** e zaccagnate ai nemici. I giocatori di vecchia data ricorderanno sicuramente i vari **Ninja Warriors**, **Shadow Dancer**, **Vigilante**, **Green Berret**... Con le console a trentadue bit e oltre, il genere è decaduto un po', sostituito dai giochi tipo platform e beat'em up. Ma **Gekido** recensito il numero scorso e questo **Strider** confermano che gli arcade a scorrimento hanno ancora qualcosa da dire!



L'azione è incessante: vedete bene i fendenti che tirate e le scie che lasciano... Un bel tuffo nel passato, ve lo assicura un maledetto videoplayer nostalgico...

REMAKE, REMAKE, REMAKE...

Come **Gauntlet**, recensito qualche pagina addietro, **Strider** è il 'remake in salsa poligonale' di un grande classico che comandava diversi anni fa. Oltre alla versione coin-op uscirono le release per il mercato casalingo: quella per Amiga faceva abbastanza pena, al contrario la cartuccia per il Mega Drive era proprio un bel gioco, in tutto fedele al cabinato da sala. Peraltro, Strider in versione Mega Drive uscì praticamente in contemporanea con la console e anche questo fatto ne decretò il successo.

La grafica è semplice e pulita; i fondali poligonali stonano un poco con i personaggi in bitmap, ma l'azione furiosa copre questa magagna estetica.



UN GIOCO DI MOLTO ALTA QUALITÀ

Ma differentemente da **Gauntlet** (che condito con il poligono ha perso molto del fascino originale) il qui recensito **Strider** è un prodotto di altissima classe, immediato, giocabile e divertente. La grafica è sì poligonale ma, similmente a **Pandemonium!** e al recente **Tomba 2** l'azione non è realmente tridimensionale ma scorre lungo una **linea retta**, consentendo semplici movimenti avanti-indietro comandati con **Destra** e **Sinistra** sul joypad. Questo semplifica la dinamica del gioco, che infatti rimane sostanzialmente la stessa -anzi, è proprio LA stessa - di quella di dieci anni fa. Ma questo è solo e soltanto un gran pregio.

IO GIOCARE A GIOCO

La dinamica di gioco, abbiamo detto, vede il protagonista che avanza da un punto a un altro mentre lo schermo scrolla. Il cammino è ostacolato da una miriade (anzi, due miriadi) di nemici ma anche da elementi naturali (**precipizi**, **spuntoni acuminati** ecc). Per superare le difficoltà e procedere sul suo cammino, il nostro ha a disposizione un **colpo di attacco** e anche un **salto**. Alcune azioni, quali per esempio l'arrampicarsi, sono gestite in via intuitiva con le azioni basilari; il gioco procede quindi fluido e senza intoppi. D'altronde, la dinamica arcade chiama proprio l'immediatezza. Non ci sono enigmi, né aree di gioco da esplorare: **Strider** è un titolo tutta azione, in cui le difficoltà sono appunto costituite dal numero di nemici e dalla necessità di effettuare salti precisi.

TROPPE COSE RIMASTE DA DIRE...

Il lavoro fatto dal reparto grafico può stranire:

L'ORIGINALITÀ C'È E SI VEDE!

Al tempo in cui uscì, Strider non poteva certo dirsi un gioco originale: di arcade a scorrimento ce ne stavano a strafottere. Tuttavia, oggi non esistono su PlayStation molti prodotti dotati di una meccanica di gioco simile a quella offerta dal nostro Strider che quindi, valutato secondo l'offerta reale per PSX, deve essere considerato originale, almeno nel senso di raro, inusuale. E poi è sempre originale chi riesuma dal passato un qualcosa di dimenticato, mostrandone la sempreverde validità e, di conseguenza, l'attualità.



Una semplice dinamica di gioco a scorrimento in cui si salta e si combatte - può sembrare assurdo - non è presente in molti titoli. Strider, con la sua fama e la sua classe, colma una grave lacuna.



La giocabilità di Strider deriva dal controllo immediato e preciso. Avanzare nel gioco è divertente e gratificante, le difficoltà progressive sono un ottimo stimolo a proseguire.



Sovente siete chiamati ad affrontare nemici particolarmente ostici; in questo caso comparirà, accanto alla vostra, un'altra barra di energia che indicherà quante mazzate dovete tirare prima di far fuori il mostrone.



Le locazioni sono molto varie; non risultano ispiratissime, ma comunque costituiscono un contorno valido all'azione in atto.

i **fondali** sono poligonali ma gli elementi mobili sono in bitmap. Per giunta, ciò che richiama notevolmente la versione del passato, gli **sprite bidimensionali** del protagonista come dei nemici, sono animati decisamente male: le animazioni delle varie mosse non sono continue. Tuttavia, un afflato romantico mi spinge sì a evidenziare questo fatto ma anche a perdonarlo, chiedendovi di intenderlo come un richiamo esplicito, un elemento voluto piuttosto che un errore di programmazione. I **fondali tridimensionali** sono invece molto validi, sia sul piano prettamente tecnico sia su quello più meramente artistico nel senso che le locazioni sono ben disegnate ma anche belle e originali da vedere.

AZIONE A MANETTA

La **giocabilità** è eccellente, e questo fatto direi che ha molte motivazioni. Sicuramente il gioco è divertente per merito del team di programmatori, che ha settato una risposta precisissima e immediata ai comandi impartiti via pad; ma probabilmente la giocabilità si avvale anche dell'adozione degli **sprite**, che permettono un controllo più veloce e nitido di quanto sarebbe con elementi poligonali. Un gioco dotato di un'azione tanto veloce e incessante certo si avvale grandemente di un **controllo** preciso e immediato, che costituisce l'elemento di maggior fascino di questo **Strider**.

CHE VI SIA CHIARO QUESTO

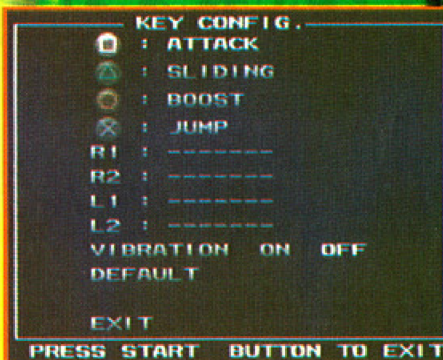
Strider è un gioco meravigliosamente giocabile e divertente, il feeling che restituisce all'utente è da cavallo di razza. La dinamica di gioco è precisa precisa quella di dieci e passa anni fa. Ovviamente, sono replicati anche i difetti, quali un'**azione** che alla lunga può diventare ripetitiva, almeno per i giocatori superficiali che non colgono uno stimolo nell'aumento del livello di difficoltà. Un gioco che unisce passato e presente, che è in grado di dimostrare quanto siano validi certi gameplay. Sicuramente non si tratta di un titolo valido per tutti, non piacerà a chi vuole soprattutto varietà. Però, innegabilmente, dimostra che giocabilità e divertimento non si misurano né con i bit né con i milioni di poligoni.

L'interfaccia di Acarno

Il gioco, che in effetti ha un'anima arcade pura al cento per cento, possiede un sistema di controllo che si distingue per semplicità, e che quindi va d'accordo con la dinamica tutta-azione. I comandi che si possono impartire sono pochi e ben chiari: ecco l'elenco con i relativi tasti che li comandano.
ATTACK - Quadrato: è il tasto che userete di più di tutti dal momento che l'azione è basata soprattutto sullo scontro con i nemici.
JUMP - X: il salto è comandato di default dal tasto X, e serve per superare ostacoli ma anche per raggiungere pareti da scalare (usando le capacità da ragno del protagonista).
SLIDING - Triangolo: una scivolata può sempre tornare utile, ve ne accorgerete presto...
BOOST - Cerchio: per effettuare uno scatto, un'accelerazione improvvisa, c'è questa importante funzione che imprime una corsa al protagonista.

A favore:
- Un capolavoro di giocabilità, immediatezza, divertimento
- Gameplay vecchio ma sempre buono
- Su PSX non ci sono tanti titoli analoghi

Contro:
- Personaggi 2D immersi in fondali poligonali
- In effetti è ripetitivo



I tasti sono riconfigurabili; settateli nel migliore dei modi per non perdere mai di vista le quattro funzioni, che sono poche ma che è necessario tenere sempre sotto preciso controllo.

IMPORT

Spesso i nemici da eliminare sono molti e la velocità del gioco può, a tal fine, costituire un problema. Ma nessuno, infatti, ha detto che sarebbe stata una passeggiata di salute!

IL PUNTEGGIO!

Alcuni elementi di contorno richiamano i 'giochi di una volta': nella schermata delle opzioni, in inglese nonostante la release abbia gli occhi a mandorla, ci sono tre voci: Ranking, Game Level, Vitality.
La prima porta all'elenco delle prestazioni migliori; la seconda si preoccupa di settare il livello di difficoltà misurato non con i consueti Easy, Normal o Hard ma con una desueta barra piena di stelline; la terza voce invece permette di scegliere l'energia vitale a disposizione, nel senso di resistenza ai colpi, di numero di stecche che si possono subire prima di stirare le zampe.
Queste tre voci, nei contenuti ma anche nel modo in cui i medesimi vengono presentati, profumano di antico, e chi gioca da un po' di anni capirà meglio cosa voglio dire.



La schermata delle opzioni ricorda molto i 'giochi di una volta', nei quali i livelli di difficoltà erano settati tramite una serie di stelline. Per esempio, proprio il Capcomiano Street Fighter II... Vi ricordavate le stelline per decidere la valocità del gioco?

Casa: **Sony**
Genere: **Platform**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **NC**
Disponibilità: **È in commercio la versione NTSC giapponese**

Jumping Flash 3

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

86

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	8

A favore:
- Muu Muu!
- Impostazione di gioco molto originale

Contro:
- Troppi testi in giapponese
- Grafica con alti e bassi

IMPORT

Una premessa: noi redattori di riviste di videogiochi ce la tiriamo sempre un po'; per fare i figaccioni, poi, spariamo neologismi a destra e a manca, prendendoli spesso dalla lingua inglese. Gli acronimi, poi, ci fanno morire: RPG sta per Role Playing Game, ovvero gioco di ruolo. Così FPP sta per First Person Platform, ovvero platform in prima persona. È proprio questa l'essenza di Jumping Flash 3, un platform visualizzato attraverso gli occhi del personaggio controllato!! È come se prendeste insieme Quake II e Crash Bandicoot; se quel broccolo del peramele sopravvivesse all'incontro e non morisse d'infarto, giochereste in prima persona le sue peripezie a base di salti e piroette.



Muu Muu! Il mondo dello zompettante Jack visto dai suoi occhi è sicuramente un modo inusuale di giocare un platform; ma l'adeguata programmazione fa, di questo titolo, un prodotto godibile e convincente.

THE PLATFORMS WILL NEVER BE THE SAME ONCE YOU'VE SEEN THEM THROUGH THE EYES OF JUMPING FLASH

Jumping Flash, in realtà, non è una novità assoluta. Sono già uscite due release legate al suo 'mondo', ed entrambe peraltro sono state pubblicate in versione PAL. La caratteristica sicuramente più singolare di questo gioco è il suo sistema di visualizzazione: è come se il prode e valoroso soldato di Medal of Honor si mettesse a saltare in continuazione di piattaforma in piattaforma! Il gameplay ovviamente si adatta a questo schema; quindi le varie difficoltà sono ben gestibili e la visuale non ostacola lo scontro con i nemici o cose simili. Per giunta il ben calibrato livello di difficoltà metterà chiunque in grado di sfruttare appieno il gioco e di divertirsi.

La mappa dei livelli: da qui scegliete i livelli da visitare, correndo in aiuto dei nostri amici Muu Muu!



SOR GASTONE IS FORREST GUS

Le azioni che si possono compiere sono più o meno quelle di sempre. In un platform per solito si salta e quindi il jump è proprio la funzione primaria. Per giunta, in JF la funzione è gestita in modo intelligente: infatti è possibile amplificare la potenza del salto e in questo caso la visuale cambierà mostrando i piedi del 'saltellante Jack', così da favorire la posizione di atterraggio. Per lo scontro con i nemici (non molti, per solito, né aggressivi) l'atletico Jack ha a disposizione un efficace razzo, più una serie di altri item che però devono essere raccolti nell'area di gioco.



Il mondo di Jumping Flash è molto colorato e articolato; il numero di poligoni non è altissimo e le costruzioni presenti non sono molto complesse, ma è un prezzo che si paga volentieri per avere una totale assenza di clipping o fogging.

MUU MUU! MA LA MUCCOLA NON C'ENTRA NIENTE!

Lo scopo del gioco è (ed è sempre stato) quello di raccogliere gli amici sparsi per il mondo dalla solita mente malvagia che vuole conquistare il mondo. Tali amici si distinguono per il singolare verso: "Muu Muu!", che diverrà una costante delle vostre partite; i peggiori di voi lo useranno (come me d'altronde) nel viver quotidiano, sostituendo con "Muu Muu!" le espressioni più comuni tipo: "ciao" "sì" "sto bene" ecc. In realtà il gameplay, in questa terza release, si è fatto un po' più complesso (ma neanche tanto) e prima di ogni missione una sorta di briefing chiarirà - ai giocatori per i quali quello giapponese è un idioma chiaro - gli scopi dell'azione.

MUU MUU! NEL SENSO CHE IL GIOCO È BELLO

Jumping Flash 3 è un ottimo gioco, che conferma la buona idea già conosciuta con le due puntate precedenti. La giocabilità è su ottimi livelli, dal momento che la risposta è precisa e 'intelligente', nel senso che si adatta bene alla particolarità di un FPP. La grafica si attesta su livelli più che soddisfacenti; non offre né risoluzioni elevatissime né effetti speciali sbalorditivi, però non clippa proprio mai (e questo a volte determina un leggerissimo calo del frame rate) e scorre via a una velocità settata alla perfezione. L'audio fa bene il suo dovere, commentando costantemente l'azione con motivi orecchiabili e adeguati. Gli effetti speciali sono costantemente buoni, ma il "Muu Muu!" è davvero il massimo!



Ormai il mirino ce l'ha pure Gran Turismo!

Con la pressione di un tasto dorsale attiverete un mirino, la cui funzionalità ricorda quella di Toy Story: là come qua, la pressione di un tasto attiva questa funzione che, priva di zoom e altre complicazioni, è rapidissima e comodissima da usare. Potete sparare i vostri poderosi razzi mirando con precisione agli obiettivi, oppure potete semplicemente sfruttare la visuale bloccata per guardarvi intorno e pianificare i movimenti, magari studiando il percorso da fare per raggiungere un punto apparentemente irraggiungibile oppure per cercare la prossima piattaforma su cui saltare.



Il mirino è implementato in modo intelligente e funzionale: è molto immediato da usare e ricorrerete alla sua utilità non solo per fare fuoco, ma anche per guardarvi in giro ed esplorare il mondo circostante.

MUU MUU! NEL SENSO CHE ASPETTIAMO CON ANSIA LA VERSIONE PAL

Anche la longevità si assesta su buoni livelli: il numero di stage è abbastanza elevato (sono arrivato al sedicesimo e il gioco non accenna a finire) e anche le difficoltà sono calibrate con intelligente progressione. In definitiva si tratta di un buon titolo, la cui qualità è quella ben nota a chi conosce le due puntate precedenti; pertanto per loro si tratta sicuramente di un buon acquisto. Gli altri faranno meglio ad attendere la release PAL che non dovrebbe tardare ad arrivare.

I Muu Muu sono teneri animali e il 'buonismo' informa l'intera realizzazione, dai colori allo stile, alla caratterizzazione di tutti i personaggi, nemici compresi.

Casa: **Sega/Compile Enterprises**
Genere: **Puzzle**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **non dichiarati**

Compatibilità: **Nessuna**
Disponibilità: **è in commercio la versione NTSC giapponese**

Puyo Puyo

DI CHRISTIAN PETTINI



Dall'oriente fa capolino un puzzle game la cui dinamica è ben nota fin dai tempi delle console a sedici bit. Su PSX è già uscita una versione di **Puyo Puyo**, che noi occidentali abbiamo conosciuto con l'impronunciabile nome di **Hebereke's Popoitto**, una release che comunque ha tanti anni quanti la PSX stessa...

PUYO PUYO DA SEMPRE E PER SEMPRE

Per chi non conosce la dinamica di **Puyo Puyo**, eccola spiegata brevemente. Dall'alto cadono **blocchi ruotabili** a piacere formati da due elementi singoli colorati, uniti fra loro. Lo scopo del giocatore è quello di unire fra di loro gli elementi dello stesso colore; quando questi sono (almeno) **quattro**, scompaiono. La forza di gravità attrae questi elementi verso il basso; ovviamente, quando spariscono, i blocchi posti sopra di essi scendono... Potete immaginare quanto complesse sono le reazioni a catena scatenabili da simili meccanismi.

PUYO PUYO E IL SUO PERCHE'

Il gioco, lo si capisce al volo, è realmente semplice da assimilare; i pezzi possono essere spostati o ruotati e quindi la **semplicità** nei comandi che si possono impartire è, come dire, la grande protagonista di questa immediatezza. Da ciò discende un divertimento direi ingenuo, 'buonista'... insomma, quello tipico dei puzzle games. Personalmente credo che questo genere di giochi sia da considerare sempre valido su qualunque piattaforma; magari ne umilia la potenza - anche i 128 bit del Dreamcast ospitano un Puyo Puyo - ma certo costituisce un piacevole diversivo. Tra un **Gran Turismo** e un **Resident Evil**, un **Metal Gear Solid** e un **Syphon Filter** (prodotti tipicamente 'da PlayStation') certo un giochino semplice stona un pochetto, ma è sempre in grado di dire la sua, di fare il suo dovere di gioco nel senso di prodotto che diverte.

POTENZA SPRECATA

A livello tecnico non c'è molto da dire: giochi simili vengono gestiti con agilità persino da un NES a otto bit (ciao Elena) come da un Gameboy con lo schermo romanticamente in bianco e nero. La palette della PlayStation certo è in grado di offrire agli utenti un aspetto giovane, fresco, colorato; inoltre, la risoluzione elevata consente una notevole **nitidezza** dell'immagine, a tutto vantaggio della resa estetica ma anche dell'assenza di stress visivo. I **blocchi**, come si vede dalle immagini, hanno tutti un simpatico aspetto: sono muniti di **occhi**, che peraltro si animano quando vengono inglobati, spariscono, cadono... E' tutto molto simpatico, anzi - lo ripeto - buonista.

UN GIOCO SEMPREVERDE

La **longevità** è notevole: la dinamica di gioco è semplice ma è anche molto molto intrippante, quindi non bisogna escludere una lunga durata anche in single play. Ma il bello viene quando a giocare sono due utenti umani, che si affrontano a suon di bolle: creare combinazioni di particolare potenza farà cadere nello schema avversario un gran numero di **bolle trasparenti**, che spariscono quando accanto a loro vengono effettuate combinazioni potenti. La sfida è perciò molto accesa e coinvolgente e **Puyo Puyo** si rivelerà il classico gioco con il quale farete migliaia di 'ultime partite' prendendovi 'a bolle'!

I MIGLIORI PUZZLE GAMES SU PSX

Puyo Puyo ha una delle dinamiche migliori mai concepite per un puzzle game; in termini assoluti si posiziona (ovviamente) al di sotto di Sua Maestà il Tetris ma se la batte con altri grandi (tipo Dr. Mario e Arkanoid). Su PlayStation questi sono i migliori puzzle games disponibili:
Bust-a-Move: uscito in tre versioni, appassiona per la semplicità: mirate col cannoncino sparando bolle colorate verso altre bolle del medesimo colore per farle fuori. Diabolicamente semplice, diabolicamente irresistibile.
Kula World: spostate una palla lungo strutture tridimensionali per farle raggiungere l'uscita; non immediato ma spaccacervello, un vero puzzle game dell'ultima generazione.
Super Puzzle Fighter 2 Turbo: accumulate pedine dello stesso colore, che cadono dall'alto, per farle scoppiare con gli appositi cristalli. Semplice oltre misura, ma dannatamente cool.



I testi in giapponese sono il vero grande ostacolo; peraltro, indicano che potete giocare a Puyo Puyo import solo se avete una Play NTSC; e questo è sicuramente il limite più grande per questo prodotto.



La grafica è colorata e funzionale, le bolle beote hanno espressioni spassose che ben si amalgamano con lo spirito dell'intero gioco.



Planet Voto

80

	1-10
Grafica	6
Gameplay	9
Sonoro	7
Longevità	9
Originalità	8

A favore:
- Immediatissimo e giocabilissimo
- Molto divertente in single player (anche grazie alle molte modalità)

Contro:
- Non lo vedremo mai in versione PAL
- I testi, tutti in giapponese, sono una bella seccatura
- Non servono trentadue bit per un gioco siffatto

In due il gioco diventa invincibile, immortale, eterno. La sfida che si genera fra due utenti umani è molto divertente, in grado di coinvolgere, con la sua immediatezza e la sua semplicità, pure i nostri nonni!

PS2 Update

A cura di Christian Pettini

La **PlayStation 2** è in vendita in Giappone da due mesi ormai. Nei negozi italiani la vediamo (d'importazione) e insieme non vediamo l'ora di poter comprare la nostra brava console in formato PAL. Ma l'attesa sarà breve: al ritorno dalle vacanze estive, a settembre, troveremo il principe nero già nei negozi. E già si parla dei titoli che ne accompagneranno il lancio. Attualmente, gli occhi sono puntati su **Los Angeles** dove si è tenuto (si terrà, nel momento in cui scrivo) l'**E3** (Electronic Entertainment Exposition), durante il quale Sony presenterà un bel po' di succose info sul lancio occidentale del suo gioiello: date, giochi, prezzi.

PRESTO SUGLI SCAFFALI DI VIA CASSIA 6/C

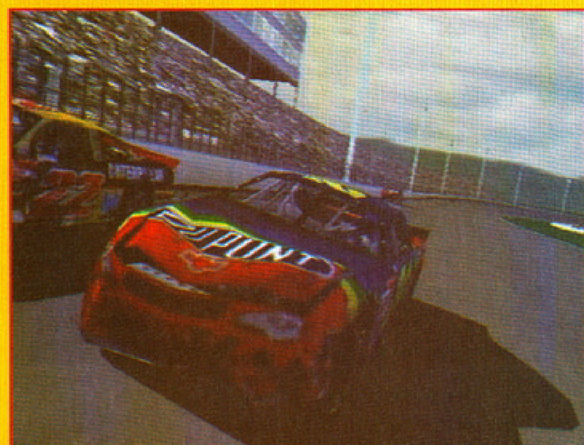
Oggi, i miei 'guardoni personali' mi parlano di un lancio accompagnato da **18 titoli** tra cui la nuova avventura nel mondo di Oddworld, **Ninja Gaiden**. Voci assolutamente da confermare parlano di diversi titoli EA (su **NASCAR** e **NBA Live 2001** ci sono alcune info, ma non mancheranno versioni del FIFA, dell'hockey, del football e del baseball), di **TrickStyle 2**, di **Midnight Club**. Dal Giappone arriveranno, belli lucidi: **Ridge Racer V**, i picchiaduro **Dead or Alive 2 Tekken Tag Tournament** (della cui versione japu parliamo in queste pagine), **Armoured Core 2, WipeOut Fusion** e altri titoli Psygnosis (tra cui sicuramente **Formula One 2000**), **Ferrari 360 Challenge** (by Acclaim), **Unreal Tournament, Shadowman**. Inoltre, Konami ha parlato - mantenete la calma, però - di **Metal Gear Solid: Sons of Liberty**. Ecco, lo sapevo: chi vi rianima, adesso?

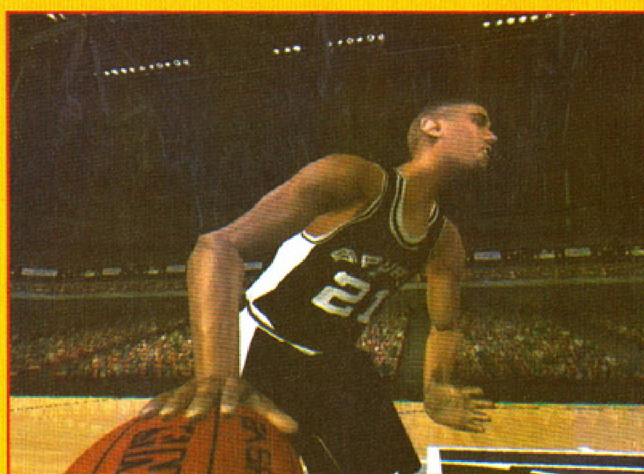
UN FUTURO ROSEO E PROFUMATO

Insomma, il neonato principe nero gode di ottima salute; la miglior conferma di ciò è data dall'entusiasmo con cui gli sviluppatori 'che contano' hanno accolto la console, e soprattutto dal supporto che i medesimi hanno promesso. I due giochi di cui parliamo in queste pagine (**Tekken Tag Tournament** e **Dead or Alive 2**) cominciano appena a farci intuire le potenzialità della PS2. Il tempo porterà titoli ancor migliori, resi possibili da una miglior conoscenza dell'hardware della macchina (che solo il tempo può determinare) e da kit di sviluppo più potenti. In queste pagine dedicate alla Play 2 la parte del leone la fanno **EA** (che puntando sulla quantità dei titoli non manca mai all'appello e fa sempre parlare di sé) e le due impressioni sulla coppia di beat'em up 'con gli attributi'. Non si tratta di due recensioni - e infatti mancano le schede - perché i voti sarebbero esagerati per i parametri cui siamo abituati (alla grafica dovremmo dare venti su dieci!) ma anche perché non sono import solo i giochi, ma lo è pure la console! E questo rende inadeguata qualunque forma di recensione.

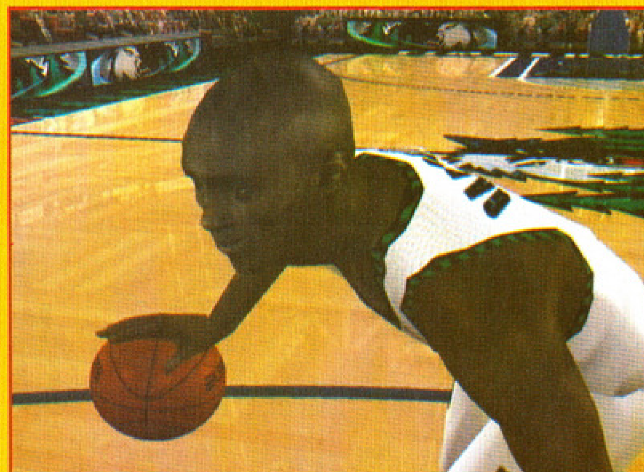
I PRIMI DUE GIOCHI ELECTRONIC ARTS PER LA PS2

Mamma **Electronic Arts** non poteva non allungare le sue adunche ingiuste mani sul principino nero (quanto mi piace il nome con cui Roy, il capo della banda, ha ribattezzato la PS2!). E così sono in fase di sviluppo le release 'nere' dei titoli appartenenti alle serie promosse da EA. Le immagini che possiamo mostrare riguardano **NASCAR 2001** (che offrirà **quattordici tracciati**, **trenta macchine** e rispetterà i canoni di realismo imposti dalla serie) e l'incredibile **NBA Live 2001**. Quest'ultimo fa davvero PAURA: se guardate bene le immagini, non avrete difficoltà a notare la ricchezza di dettaglio dei volti, dei muscoli degli atleti... per non parlare del pallone, più vero del vero! Ovviamente sapremo se si tratta di un gioco 'da Play 2' solo quando potremo verificare se anche la giocabilità sarà una giocabilità da next generation; conoscendo i NASCAR e gli NBA Live per Play 1, possiamo aspettare senza ansia il titolo di basket, ma avere qualche timore per il gioco di guida agganciato al campionato NASCAR... Questi due prodotti (e anche altri) dovrebbero uscire in contemporanea con il lancio della console, o al più raggiungerla sugli scaffali verso Natale.









Ormai la PlayStation della prossima generazione è realtà. I titoli di cui abbiamo parlato, finalmente, possiamo vederli e giocarli. Il futuro è oggi...

DEAD OR ALIVE 2

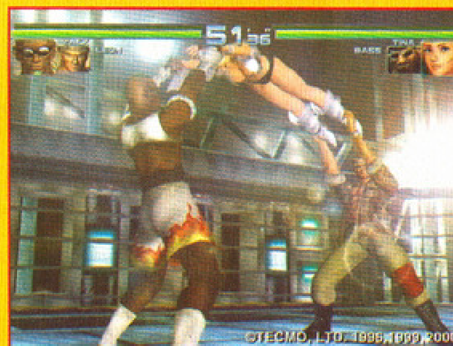


Dead or Alive 2 è il picchiaduro Tecmo che contenderà a Tekken Tag Tournament il ruolo di miglior picchiaduro per PS2, almeno durante il periodo iniziale di vita della macchina. E, siccome il gioco è stato sviluppato per PS2 ma anche per Dreamcast, dà modo di fare confronti diretti fra le due macchine. La grafica di Dead or Alive 2 è realmente stupefacente. Le texture hanno un livello di dettaglio che non si è veramente mai visto, raggiungendo una definizione assolutamente stupefacente. Il numero di poligoni su schermo, poi, è incredibile: mai si era visto un così alto numero di particolari poligonali, né una macchina capace di far sfoggio di 'puro muscolo' in maniera tanto disinvolta: mai un rallentamento, né una indecisione, né uno scatto.



Il sonoro si attesta su livelli adeguati: d'altronde, con l'avvento del CD con la sua capienza di informazioni digitali, le migliorie dal punto di vista sonoro apportabili da una console nuova non possono far gridare al miracolo.

La giocabilità è ottima, decisamente. I combattenti si controllano molto molto bene all'interno delle aree tridimensionali e gli scontri sono sempre frenetici ed esaltanti. La particolarità dello sviluppo delle aree di gioco conferisce molto carattere alla lotta, che è sempre particolarmente varia e dinamica. La longevità è notevolissima; oltre alla possibilità (teorica visto che non esiste il multitap) di giocare in quattro, si unisce il fascino degli incontri che spinge a fare sempre un'altra partita e anche una serie di accorgimenti (costumi da scoprire, per esempio) che inducono a giocare a fondo.



DREAMCAST O PS2?

Dicevamo che il medesimo gioco, uscito per due piattaforme, consente di fare confronti tra macchine. Lo scontro su carta è vinto a mani basse dalla PS2, ma sul campo la potenza pura la vede solo chi è in grado di distinguere l'oceano di poligoni di cui sono composti i lottatori. Infatti è solo in questo campo che il braccio di ferro viene vinto dalla PS2 che, con la forza bruta del suo Emotion Engine che processa 75 milioni di poligoni al secondo, spinge là dove nessun Dreamcast potrà mai arrivare. Per quanto riguarda la fluidità, la versione DC perde qualche colpo mentre la release PS 2 non conosce cedimenti. Il dettaglio delle texture è superiore nella versione PS2, così come gli effetti di luce.

Sotto due aspetti, tuttavia, la release DC è superiore: nell'uso dei colori e nell'anti-aliasing, che è più accentuato (ovvero i poligoni sono meno 'scalettati' e si notano di meno, e le superfici sono più lisce).

La guerra è cominciata...

TEKKEN TAG TOURNAMENT



È questa la prima versione del Tekken Namco a comparire sul principe nero. Riprende, migliorandola esponenzialmente, la omonima versione da sala. La particolarità di questa è il Tag ovvero l'intervento, nel corso del combattimento, di un lottatore che arriva a sostituire quello che si sta ingrufando con l'avversario: lo sostituisce per effettuare una mossa o una supermossa combinata.

Per quanto riguarda la grafica... beh, gli occhi per guardare ce li avete! TTT dà la birra a qualsiasi prodotto (non ho detto 'gioco', attenzione) mai uscito per sistemi casalinghi o da sala. Per esempio, le asperità del terreno sono realmente poligonali e le ombre vi si adattano, deformandosi! I lottatori son dotati di una quantità di poligoni assolutamente mostruosa e tutti i particolari sono costituiti, appunto, da poligoni: anche i muscoli, il viso... Tutte le animazioni sono ricchissime. Purtroppo la telecamera riprende il combattimento da troppo lontano e così le espressioni del viso e le contrazioni muscolari non sono godibili come avrebbero potuto essere con una telecamera più pronta. Le animazioni sono perfette, le texture conoscono un dettaglio inquietante; per finire, i fondali sono animati da una moltitudine di figure anche se purtroppo non sono tridimensionali... chissà perché.

La giocabilità è eccezionale. D'altronde, il 'fighting engine' di Tekken è uno dei migliori in assoluto, per intelligenza e profondità. Purtroppo l'introduzione del Tag non è sfruttata poi molto, e questo diminuisce un po' la portata innovativa che il gioco avrebbe potuto avere. A livello di risposta dei comandi siamo su livelli di eccellenza, ma purtroppo tutto sa di già visto: assomigliano troppo, come giocabilità, a quanto mostratoci dal Tekken 3; e si parla ancora di Play 1. Se da una parte questo fatto costituisce una indubbia garanzia di qualità, dall'altra delude un po' chi si aspettava una giocabilità e un feeling nuovi, che purtroppo riguardano solo il feedback estetico.



I personaggi sono molti: il numero complessivo supera i trenta. Ci sono però solamente vecchie conoscenze, tranne il boss di fine livello che è di fatto l'unico personaggio veramente 'nuovo'. Inoltre ci sono alcuni gustosi extra, come un nuovo Tekken Bowl o la funzione di video capture (che serve a immortalare i momenti migliori degli scontri). Insomma, TTT è un prodotto tecnicamente sbalorditivo ma che aggiunge poco o niente in termini di giocabilità.

TTT O DOA2? LA SFIDA DELLE SIGLE

È impossibile non fare un confronto fra i due beat'em up di cui abbiamo parlato, che si affrontano su PS2 per decretare quale sia il migliore; anzi, è davvero piacevole che una console appena nata veda già uno scontro tra due autentici 'colossi'. A livello grafico i due titoli si equivalgono: si capisce che girano per una console di inaudita potenza, la quale però è ben lungi dall'essere sfruttata appieno; si vede l'incredibile capacità di calcolo poligonale ma altrettanto si capisce come le vere potenzialità stiano ancora sonnecchiando inoperose... Sul capitolo giocabilità la situazione è a dir poco ambigua: da una parte abbiamo il Tekken, un rifugio caldo e sicuro, e dall'altra c'è il nuovo che avanza, con il Tag spinto a mille, le arene degli scontri sviluppate oltre ogni limite concepibile, l'elasticità nell'effettuare le mosse. Qui è una questione di gusti e la diatriba forse verrà placata solo da Tekken 4... La longevità è a favore di Tekken, grazie al numero di personaggi e ai bonus; ma DoA si difende per via di un gameplay avanzato. Insomma, due prodotti simili eppur diversi, dal carattere forte e deciso. La palma del migliore, come sempre, saremo noi utenti ad assegnarla.





Casa: **Sony**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero Giocatori: **1-2, fino a 8 con multi-tap**
Blocchi memoria: **1-15**

Compatibilità: **Dual Shock (manopole e vibrazioni), Multi-tap**

CLASSIC

This is Football

DI ALFREDO DELMONACO

La Sony ha tentato d'inserirsi nel duopolio Konami-EA Sports per quel che riguarda i giochi di calcio. Il risultato è questo This is Football, un ottimo prodotto finalmente disponibile anche in versione Platinum.

Fattore convenienza 90

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Grafica 8
- Gameplay 7
- Sonoro 8
- Longevità 8
- Originalità 6

A favore:
- Realizzazione grafica buona
- Discreta giocabilità
- Squadre e giocatori originali
- Multiplayer fino a otto utenti

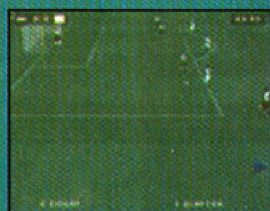
Contro:
- Non è possibile riconfigurare i tasti del joypad
- Giocatori poco definiti
- Pessima gestione delle varie tattiche



L'Italia è per eccellenza il Paese del calcio. Questo perché in ogni luogo se ne parla, spesso 24 ore su 24, perché tutti si sentono dei grandi esperti, perché indiscutibilmente il nostro è il campionato più bello e difficile del mondo e dove giocano i più grandi campioni. Questo ha portato a una certa selezione anche a livello di videogiochi calcistici, tanto che nella miriade di simulazioni disponibili solo due sono riuscite a elevarsi sopra la massa: **ISS Pro Evolution** e **FIFA 2000**. La Sony ha così pensato di inserirsi nel contenzioso sfornando questo **This Is Football**, che ha ottenuto un discreto successo sia in termini di vendite che di critica. Adesso è finalmente disponibile la versione Platinum che si dimostra una valida alternativa ai due titoli già citati, anche se a mio modesto parere leggermente inferiore.

MILAN CONTRO GERMANIA?

Una delle prime caratteristiche che saltano all'occhio è l'inclusione delle squadre di Club, con tutti i nomi originali, fino a poco tempo fa appannaggio solo della serie della EA Sport e Actua. Avrete così fra Nazionali e squadre di club la bellezza di **235 squadre** per un totale di circa **5000 giocatori**. Se a questo volete poi aggiungere il fatto che potrete creare quanti calciatori volete, possiamo dire che come numeri ci siamo. Sono presenti tutte le Nazionali del mondo e le squadre di Club dei campionati più famosi. Per ragioni di licenze non sono presenti le Coppe europee, ma sarà possibile organizzare dei tornei fra squadre, in stile Champions League.



I nomi e le caratteristiche fisiche dei vari giocatori sono prese pari pari da quelle originali.



La bontà delle animazioni dei protagonisti è uno degli aspetti più interessanti del gioco.

L'ITALIA VINCERÀ GLI EUROPEI?

La grafica molto colorata, sebbene non molto definita sui giocatori, dà un bel colpo d'occhio soprattutto per quello che riguarda il campo e ciò che lo circonda. Gli **stadi** sono disegnati in maniera egregia, con i loro anelli e gli sponsor che fanno bella mostra sulle tribune. Molta cura è stata posta anche nei **giochi di luce**, che valorizzano il lavoro grafico soprattutto se si gioca di notte, grazie agli effetti dei fari molto

I CALCI DA FERMO

Grossa importanza è stata data ai calci da fermo. Come nella realtà, infatti, punizioni al limite dell'area e calci di punizione sono sempre da considerare azioni molto pericolose. Il sistema di tiro non si discosta molto da quelli visti finora. Avrete un indicatore di potenza a forma di triangolo, che potrete spostare nella direzione che più vi sfagiola. Una volta selezionata la posizione, potrete dare la potenza al tiro. Anche qui più si terrà schiacciato più forte sarà il tiro. Se userete il tasto X, il giocatore farà un passaggio al compagno più vicino; se userete il tasto Cerchio verrà effettuato un bel lob al centro dell'area; e se userete il Quadrato l'omino scaricherà una bella bomba in porta. Una volta presa confidenza con la sensibilità della potenza, ogni punizione potrà essere sfruttata per fare gol.

TATTICHE, FORMAZIONI E STRATEGIE



Da sempre il lato tattico delle partite di calcio gioca un ruolo fondamentale per la vittoria finale. A questo proposito, i programmatori della FIP PRO hanno pensato bene di inserire una modalità (modesta a dire il vero...) di gestione delle squadre. Innanzitutto avrete totale controllo della rosa dei giocatori e potrete decidere di mandare in campo chi e quando volete (e fin qui... vorrei anche vedere...). Secondariamente, potrete gestirvi in modo autonomo anche il modulo da utilizzare; sono presenti tutti gli schemi più conosciuti e usati (dal 3-4-3 di Zaccheroni al 4-3-3 di Zeman). Delusione, invece, sul fronte dell'atteggiamento tattico della squadra. Sono presenti solo tre opzioni: difensiva, normale e attacco. Nel primo caso, la squadra utilizzata si comporterà cautamente. Se difende, tutta la difesa e il centrocampo arretrerà, in più le punte presseranno a centrocampo. Se attaccherà, solo i portatori di palla e le punte si lanceranno nella metà campo avversaria; gli interditori e la difesa rimarranno al proprio posto. Nel caso aveste selezionato Attacco, avrete un comportamento molto più aggressivo dei centrocampisti. Per prima cosa le punte non rientreranno; poi, i centrocampisti faranno un leggero pressing a metà campo, ma la difesa rimarrà sempre un po' scoperta. Non appena però qualcuno della nostra squadra recupererà la boccia, le due ali e le punte scatteranno subito per suggerire lanci e passaggi filtranti. Sebbene gli atteggiamenti presenti siano ben realizzati, mi aspettavo qualcosa di più, che so, una tattica del fuorigioco, un pressing a zona...



Gli spalti sono caratterizzati dalla presenza del pubblico festante e di parecchi sponsor.



Le formazioni fanno il loro ingresso in campo, accolte dal boato del pubblico.



Il replay automatico consente di rivedere tutti i gol, belli e brutti.

realistici. Quel che lascia veramente basiti, però, sono le animazioni, studiate fin nei minimi particolari. Stop di petto o a seguire, doppi passi e finte, tutto è stato realizzato in maniera accurata e realistica. Menzione d'onore ai **portieri**, che si muovono proprio come nella realtà. Le caratteristiche fisiche dei giocatori sono state, per quanto possibile, mantenute anche nel gioco. Ciò significa che Zidane avrà la sua bella chierica, Ronaldo la pelata, Ba sarà biondo ecc... A conferma della bontà del lavoro svolto, non sono presenti rallentamenti di nessun tipo, neanche nelle 'mischie' sotto porta, nel caso di un calcio d'angolo o di punizione.
Lo **scrolling**, infatti, rimane sempre fluido e costante: ciò è sicuramente da attribuire all'ottimo motore grafico che è capace di gestire tutti gli sprite senza forzare la CPU.
L'ottimo livello di realismo è dato anche dalla gestione della dinamica del pallone veramente curata. A parte ISS Pro Evolution, non ricordo di aver visto il pallone rimbalzare così bene. Discreta anche la gestione del **replay**, che permette di rivedere tutte le azioni da ogni angolazione grazie anche alla semplice interfaccia. Infatti, a ogni pulsante del joypad è stata implementata una funzione della telecamera. Automatico, invece, il replay in occasione dei goal o dei fuorigioco. Anche i portieri non sono sfuggiti al cambio di telecamera. Difatti, durante le rimesse dal fondo, l'inquadratura si sposterà direttamente alle loro spalle, lasciando intravedere una fetta di terreno di gioco più grande. Tutto per dare la possibilità di dirigere al meglio la rimessa in gioco.

IL DIFFICILE VIENE CON IL GAMEPLAY

Appurato che la realizzazione tecnica del titolo è molto buona, rimane da verificare se la **giocabilità** è allo stesso livello. I tempi di risposta sono discreti, e dopo poche partite si ha l'impressione che il controllo sui giocatori sia completo. A ogni tasto del joypad è stata assegnata una funzione, ma ciò non rende mai troppo difficile o frustrante il sistema di controllo. Quel che mi ha colpito di più è il fatto che si è cercato di realizzare un sistema di controllo realmente intuitivo. Le funzioni sono state assegnate nel modo migliore, in modo che l'utente possa assimilarle per gradi. Questo non significa che prenderete subito confidenza con i comandi, ma che non ci metterete poi molto a fare 'amicizia' con il joypad. Molto interessante l'introduzione di una modalità **multiplayer**, ampliamento di quella presente in ISS Pro Evolution. Resterete piacevolmente sorpresi quando vi renderete conto che potrete giocare contemporaneamente in **otto**! Se già da soli o in coppia **This Is Football** regala ore di divertimento, in quattro penso proprio che si raggiunga il massimo, creando sfide infinite. Se nel caso non aveste amici da sfidare o da giocare nella stessa squadra, potrete sbizzarrirvi con le parecchie modalità offerte dal titolo. Potrete intraprendere il campionato mondiale, riservato naturalmente alle sole Nazionali, coppe da quattro, otto o sedici squadre e il campionato. Quest'ultima opzione è disponibile solo per i migliori campionati come quello italiano, inglese ecc. Particolarmente gradita l'opzione che permette di andarsi a riguardare tutti i trofei vinti, utile anche per accedere a nuove competizioni o per sbloccare le super squadre (team composti dai migliori giocatori del mondo).

TRIPLICE FISCHIO

Se proprio devo dire la verità, sono rimasto piacevolmente sorpreso della qualità di **This Is Football**. Il gioco, nonostante all'inizio mi abbia lasciato perplesso (soprattutto il sistema di controllo), dapprima si lascia giocare e poi 'prende' di brutto.

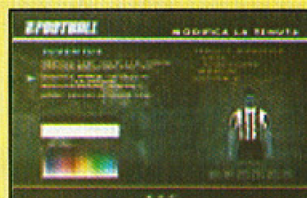


Ehi, ma quello è lo stadio più bello del mondo... San Siro, la scala del calcio.

Una volta acquisiti i comandi si potranno effettuare azioni di prima, costruire il gioco o lanciarsi in contropiede.
Si percepisce da subito l'intento dei programmatori di dare un'impronta di simulazione anziché di voler fare il solito giochino di calcio. I dati delle squadre sono aggiornati e curati, così come le caratteristiche dei giocatori. Altra marcia in più viene sicuramente dall'**editor delle squadre** e dei **giocatori**, che darà uno stimolo in più all'utente per far giocare le sue 'creature'. Molto interessante l'ottimo compromesso fra la semplicità dei comandi e la completezza delle azioni che potrete effettuare. La grafica è curata, e finalmente si vedono degli spalti un po' decenti. Credo che questo titolo abbia dimostrato di poter essere una valida alternativa a ISS Pro Evolution e a FIFA 2000; perciò, soprattutto adesso che è in versione Platinum, ritengo che non possa mancare nella collezione di ogni appassionato di simulazioni calcistiche.

EDITOR DELLE DIVISE

Per i maniaci del realismo a tutti i costi è stato realizzato un bel menu di editor delle divise. Sarà possibile personalizzare maglietta, calzoncini, calzettoni e caratteristiche fisiche del personaggio. Basterà entrare nel menu apposito, e una semplice interfaccia vi guiderà attraverso la modifica di tutti i parametri. Interessante la funzione che permette di cambiare nomi, colori sociali e anche il simbolo della Società (sacrilegio che nessun vero tifoso si permetterebbe di fare... MAI!). Superfluo dirvi che sarà possibile salvare tutto su memory card, ed eventualmente fare scambio con gli amici.

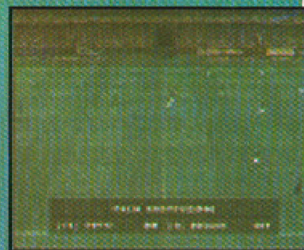




Il pallone scagliato dall'attaccante italiano sta per insaccarsi alle spalle del portiere.



I festeggiamenti della nazionale brasiliana.



Totti entra a sostituire Roberto Baggio... Credo che l'ex codino non giocherà gli Europei.



Casa: **Activision**
Genere: **Azione**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e digitale)**

Spider Man

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO





Alzi la mano chi si ricorda di questo jingle. Era del famoso, fantastico, mitico "Supergulp!", programma di cartoni animati in onda il sabato sera su Rai Due negli anni '70, insomma quando eravamo piccoli. Conduttori della trasmissione erano veri e propri cartoni animati: il mitico Nick Carter e i suoi assistenti che lottavano contro il perfido Stanislao Mulinsky (spero che si scriva così: ai tempi ero troppo piccolo), re dei travestimenti. Inframmezzati dagli interventi di Carter e compagni, potevamo ammirare i disegni animati di Sturmtruppen (grazie Bonvi, riposa in pace!), i cartoni del Gruppo T. N. T. con il mitico Alan Ford; ma soprattutto quelli dei fumetti Marvel: Thor, I Fantastici Quattro e lo stupefacente Uomo Ragno!

Uomo Ragno, nato dalla matita fatata di Stan 'The Man' Lee. Eroe dei fumetti, mito generazionale, punto di riferimento per l'editoria specializzata, il vostro simpatico vicino di casa (l'Uomo Ragno, appunto) striscia sulle vostre console e promette di rimanervi appiccicato come farebbe un vero ragno. Peccato che bisognerà aspettare ottobre, mese cruciale a causa dell'uscita della PS2 e del vino nuovo. Ma noi siamo fiduciosi che il successo del gioco non conoscerà ostacoli. Io l'ho provato e quasi piangevo dalla commozione a ogni nuova scoperta. Spawn, pur essendo uno dei fumetti migliori degli ultimi anni (mi correggo: IL migliore), non ha beneficiato di una grande conversione su console.

SMACK! PUNCH! BLAM! BUDDABUDDABUDDA!!! Perché poi, nei fumetti, la mitragliata è sempre rappresentata con quest'ultima onomatopea? Comunque: tu, lettore, che aspetti? Su Planet ci sono i fumetti! I fumetti-tti, i fumetti-tti, i fumetti-tti in TV!

"SPIDER MAN, SPIDER MAN, ECCO ARRIVA SPIDER MAN..."

Tanta premessa era dovuta per introdurre l'argomento che ho l'onore di andare a presentare: la Venuta di un gioco che promette di essere uno degli ultimi campioni su PlayStation prima dell'avvento della PS2. Come i più attenti tra di voi avranno potuto notare dal titolo, sto parlando di Spider Man, lo strabiliante Al contrario, l'Uomo Ragno può contare su nientepopòdimenoche il motore grafico di uno dei giochi migliori dello scorso anno (mi correggo: IL migliore): Tony Hawk's Pro Skater. Infatti gli sviluppatori di quel capolavoro, i ragazzi della Neversoft (grazie, grazie mille per quello che ci avete dato!), sono anche quelli che hanno sviluppato questo Spider Man che mi sono trovato a giocare.



Come SICURAMENTE saprete, una delle mosse preferite dell'Uomo Ragno è la presa alla testa con conseguente scazzottamento del cranio. E volevate che non la inserissero?!

UN GRAN MOTORE PER UN GIOCO 'FUORISERIE'

Come qualcuno giustamente dice (Alfredo '9 a 0' Delmonaco), un grande motore grafico non fa grande un gioco. Sacrosanto, ma Spider Man è un gran gioco! Immaginate di poter fare tutto quello che fa Spidey tranne andare a letto con Mary Jane Watson e la Gatta Nera: svolazzare da un grattacielo all'altro appeso alla sua sottilissima tela e con la stessa imprigionare i nemici, immobilizzandoli. Potete arrampicarvi sui muri e sui soffitti, lanciare sfere di tela per colpire i malviventi a distanza e utilizzare il famoso Senso di Ragno per evitare pericoli improvvisi. E ancora: lanciare la tela per agganciare un furfante, tirarlo a sé e colpirlo come farebbe Skorpion in Mortal Kombat; appiccicarsi istantaneamente al soffitto per evitare di essere scoperti o colpiti; utilizzare la soggettiva per lanci di precisione a distanza come farebbe Rikimaru di Tenchu se fosse ancora vivo. In pratica, come supereroe, nulla vi è precluso, se si escludono quel paio di cosette a proposito di Mary Jane e la Gatta...

MISSION TO EARTH

La struttura del gioco è a missioni, intervallate da diversi filmati che illustrano il proseguimento della storia. L'impressione è quella di trovarsi all'interno della trama di un fumetto, giacché le missioni sono introdotte da artwork che raffigurano la copertina di un fumetto di Spidey, ovviamente disegnata per l'occasione. La storia inizia con lo stupefacente Uomo Ragno sul tetto di un grattacielo, richiamato da un allarme cittadino causato da alcuni terroristi che si sono insediati in una banca. Sul tetto incontra la Gatta Nera, ladra, sua partner e amante prima del matrimonio con Mary Jane. È lei che comincia a dargli qualche indizio su come proseguire e su come utilizzare le proprie risorse. Esempio: una brevissima sequenza filmata mostra la Gatta che si avvicina con passo felino (se è gatta... cosa pensavate, che arrivasse con passo bovino?!) e dice a Spidey che può dondolare come Tarzan usando la propria tela premendo R2. Così facendo, l'incredibile Uomo Ragno lancia una tela: premendo ritmicamente il tasto, farete in modo che Spidey compia il classico



Uno degli stage speciali: in questo caso, gli elicotteri danno la caccia a Spidey che deve raggiungere in fretta la cima del palazzo in fiamme. Non è bellissimo tutto ciò?!



Le pose plastiche di Spidey, la tela per intrappolare i malviventi e New York nella foschia: ecco cosa volevamo! E l'abbiamo ottenuto!

movimento che tutti conosciamo (e se non lo conoscete è perché siete dei frustrati).

ATTENTI ALLA DOMANDA

Sparsi in giro per gli scenari dei primi livelli, campeggiano dei grossi punti interrogativi: come la nebbiolina di MediEvil 2, questi richiamano la Gatta o chi per essa e vi forniscono indizi interessanti su come proseguire il gioco. Già abbagliato dalla magnificenza del gioco, dalla sua fluidità e dalla pertinenza con il fumetto, pensate come mi sono sentito quando, durante gli scontri, Spidey ha cominciato a fare i sarcastici commenti che da sempre caratterizzano il suo fumetto! E sempre per parlare di coerenza, sappiate che la tela da sparare NON è infinita: avrete alcuni caricatori a disposizione, è vero; altri ne troverete sparsi in giro, ma ci sono frangenti in cui rischierete di rimanere senza e non vorrei proprio essere nei vostri panni in quel momento!

INQUADRATURE DA OSCAR, ATMOSFERA DA COMICS

Dire che l'atmosfera che pervade il gioco è fumettosa sarebbe eufemistico e fuorviante: l'impressione è quella di trovarsi proprio all'interno di un numero di Amazing Spider Man, questo grazie allo spettacolare sistema di inquadratura dinamica che varia a seconda della situazione, riprendendo la scena dall'angolatura migliore. È interessante notare come Spidey sia sempre inquadrato in pose plastiche, tipiche dei fumetti di cui è protagonista: l'unico commento possibile è: Troppo Fico! Ma non finisce qui! Qualcuno ricorda la polemica a proposito del motore grafico di Tomb Raider? Sì, quel gioco che usa lo stesso engine da quattro episodi… Orbene, quando uscì Syphon Filter, in cui il protagonista era inquadrato come Lara (di spalle), negli angoli ciechi e nei punti di inquadratura critici il personaggio diventava trasparente e permetteva di osservare con tranquillità lo scenario. Ebbene, in Spider Man viene utilizzato lo stesso pratico, comodo sistema. Per dirla tutta: in Tomb Raider, quando succedeva una cosa del genere, pur di mantenere integra la 'carnalità virtuale' di Lara la telecamera schizzava da una parte all'altra con effetto pendolo! A questi aspetti va aggiunta la fluidità del movimento dell'Uomo Ragno: se non fossi (quasi) sicuro che non esiste, direi che hanno usato la tecnica del motion capture su Peter Parker!

STEALTH ASSASSIN

Visto che ultimamente (da Tenchu a Syphon Filter passando per Metal Gear) le missioni con caratteristiche stealth sembrano avere molto successo, anche il Ragno deve comportarsi a volte nella stessa maniera. Nelle prime missioni è costretto a farlo per evitare che i terroristi uccidano gli ostaggi: e non pensate che questi si salvino sempre e solo perché siete in una specie di fumetto! Fate il minimo rumore e il terrorista spara, l'ostaggio muore e voi ricominciate la missione da capo. In un'ottica paramilitare, aggirarsi quatti quatti armi alla mano è già fico di per sé; se pensate che, nei panni dell'Uomo Ragno, soffitti oscuri e trabeazioni nascoste non vi siano precluse… Già, una vera figata! Ma si può scrivere figata?



Lo vedete il punto bianco sotto il ragno? È la vostra esatta verticale: questo per non farvi trarre in inganno dalla prospettiva, visto che il Ragno è appeso al soffitto. Grande Neversoft!

FEATURES: CHI BEN COMINCIA…

Se quanto detto non basta per mettervi in pre-allarme e prenotare la vostra copia di Spider Man, beccatevi questa carrellata di feature sparate così, senza un ordine preciso: quando siete appesi sul soffitto, questo diventa trasparente e la vostra ombra è proiettata sul pavimento per permettervi di orientarvi al meglio. Potete usare gli oggetti sparsi in giro come grandi vasi, cestini, poltrone e altro. Le missioni sono talmente diversificate tra di loro, al punto che in una dovrete persino fare una corsa contro il tempo (e i missili di un elicottero) sui tetti dei grattacieli, con la telecamera che inquadra tutto da lontano. E per finire, una carrellata sui boss di fine livello, vecchie conoscenze per tutti i fan del Ragno: Rhino, lo Scorpione, Mysterio, il dott. Octopus, Lizard, Venom e Carnage. Serve altro? No? Allora l'ultimo chiuda la porta (citazione dotta).

COME FUNZIONA IL LANCIARAGNATELE

Io spero VIVAMENTE che troviate questo box ridondante, in quanto sapete perfettamente di cosa si tratta. In caso contrario, cioè se ci fosse qualcuno che l'Uomo Ragno non se l'è mai filato neanche di striscio, potrebbe essere il momento buono per ravvedersi.
Peter Parker (alias l'Uomo Ragno) è uno studente universitario geniale, brillante e un po' sfigato. La sua bravura nelle materie scientifiche, in particolare nella chimica, lo ha aiutato a progettare l'arma principale del suo alter-ego: il lanciaragnatele che l'Uomo Ragno porta ai polsi. Come potete osservare, si tratta di una coppia di bracciali dotati di una staffa che funge da grilletto. Premendolo, il meccanismo preleva dalle cartucce agganciate intorno al polso una piccola quantità di una particolare miscela inventata da Peter. Questa, a contatto con l'aria, si solidifica, trasformandosi in una sostanza simile alla tela di un ragno, appunto; a seconda della quantità di liquido emessa, la 'tela' può risultare più o meno densa, fungendo ora da liana, ora da scudo protettivo; ora da rete per imprigionare l'avversario, ora da materasso (cadere da un palazzo su un cuscino di tela è piuttosto rassicurante, se siete l'Uomo Ragno).



Potenzialità

95

Uscita prevista

Ottobre 2000

Assomiglia a:
- **Fighting Force 2**, ma qui vi potete anche arrampicare sui muri

Ha qualcosa in più di:
- Qualsiasi altro gioco: lo stupefacente Uomo Ragno. E scusate se è poco!

Ha qualcosa in meno di:
- **Tomb Raider**: le 'tette' di Lara. Ma tranquilli: c'è la Gatta Nera!

In presenza di un pericolo imminente, il Senso di Ragno vi avvertirà: il pad vibrerà e lo schermo cambierà diversi colori, come se foste in acido! Il ragno in basso a destra è il vostro radar: anche Spidey si potrebbe perdere a New York!



Casa: **Activision**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero Giocatori: **1-2, fino a 8 con multi-tap**
Blocchi memoria: **non dichiarati**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e digitale), multi-tap**

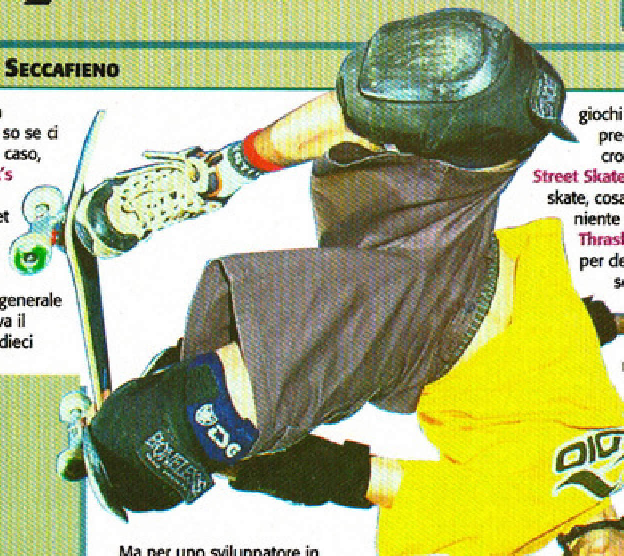
Tony Hawk's Pro Skater 2

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



Innanzitutto, una premessa: non so se ci avete mai fatto caso, ma **Tony Hawk's Pro Skater**, da quando esiste Planet PlayStation, è stato il gioco che ha avuto più spazio in sede di recensione. Il gioco che ha totalizzato più pagine di tutti in generale è stato **Wip3out** (ma ne meritava il doppio!), grazie allo speciale di dieci pagine dove si spiegava perché era il gioco dell'anno. Per dimostrare come **Tony Hawk's Pro Skater** fosse la sorpresa dell'anno, decidemmo di dargli sette pagine, cosa mai successa per una recensione (il massimo è sempre stato sei). Solo un gioco veramente 'speciale' meritava tanto, e infatti abbiamo avuto – o meglio, HO avuto – l'occhio lungo: ovunque, dall'America all'Inghilterra, dall'Oceania al Madagascar, Tony Hawk's Pro Skater ha riscosso un successo senza precedenti. Soprattutto se si pensa che è un gioco settoriale (skateboard), qundi con un potenziale dimezzato rispetto ai classici blockbuster: non ci sono macchine potenti né eroine pettorute. I giochi di skateboard, sport 'alternativo' per eccellenza come lo snowboard, hanno avuto un target piuttosto ristretto, quello cioè degli appassionati della tavola a rotelle. Presi in considerazione tutti questi fattori e fatte le debite proporzioni, ne risulta che **Tony Hawk's Pro Skater** è effettivamente il campione dei giochi della scorsa stagione: il suo merito principale è stato quello di appassionare anche chi sullo skateboard non ci è mai salito (e non sa cosa si è perso!).

La più grande sorpresa dello scorso anno ha un seguito: Tony Hawk's Pro Skater 2. Ingrandito e migliorato, per quanto è possibile migliorare un prodotto già perfetto. Catturata l'attenzione?



COME DA COPIONE...

Le aspettative erano alte, altissime; la pressione era enorme, quasi insostenibile. Ma per uno sviluppatore in gamba come **Neversoft** sono questi i momenti che contano, che li fanno sentire vivi. Vi sembra che stia esagerando? OK, sentite questa: finora Neversoft ha sviluppato cinque giochi: **Skeleton Warriors**, ma questo lo possiamo anche far passare; **MDK**, e già qui ci sarebbe un bell'applauso da fare, ma il meglio deve ancora arrivare: qual è stato il primo Planet Game della nostra rivista? La prima recensione che abbiamo proposto sul numero uno – scritta da me, ma il mio nome non compariva – era quella di **Apocalypse**, lo sparatutto con Bruce Willis come protagonista! Soluzioni tecniche alternative, musica martellante, grafica ed effetti luce spettacolari e tonnellate di piombo da scaricare sui nemici: il sogno di ogni videogiocatore incazzato! Se questo non bastasse, oltre ai due Tony Hawk, questi ragazzi stanno per essere premiati dal sicuro successo di **Spider Man**. Sono sufficienti come credenziali?!



Ecco l'editor di personaggi che vi consente di costruire il vostro skater, assegnandogli le caratteristiche che preferite: tatuaggi, pantaloni, calze, impostazione... (!?)

IL PRIMO E BASTA!

Tony Hawk ha anche rappresentato un ostacolo insuperabile per tutti gli altri giochi di skateboard: preceduto cronologicamente solo da **Street Skater** (primo gioco di skate, cosa del quale soffriva), a niente sono valsi i tentativi di **Thrasher: Skate & Destroy** per detronizzarlo. Neanche il seguito di Street Skater, che troverete recensito in questo numero e che ha beneficiato di tutto il tempo per raddrizzare il tiro, riesce a scalzare Tony Hawk's Pro Skater dal suo podio. Con queste premesse è facile intuire come il secondo episodio sia destinato ad ancora più grandi successi; da un lato c'è l'effettiva inferiorità degli altri titoli, dall'altro un retaggio tale da attutire ogni minima caduta di tono. Se ci fosse, ma non c'è: **Tony Hawk's Pro Skater 2** è un degno successore che non farà rimpiangere il passato.

UN UOMO, UN MITO, LA SUA LEGGENDA

Tony Hawk è forse il più grande skater di tutti i tempi. Ha inventato centinaia di trick, vinto decine di contest ed è stato fonte di ispirazione per migliaia di giovani skater di tutto il mondo. Recentemente, via posta con uno di voi lettori, ho avuto una disquisizione sul fatto se fosse stato lui o meno a chiudere per primo un 900° (due giri e mezzo in aria); le fonti del lettore, per quanto esatte, non hanno però mai coinciso con le mie. Nell'intervista che ho avuto la possibilità di fare ai ragazzi della Neversoft, ho avuto la conferma di quanto affermavo: Tony Hawk è effettivamente stato il primo, è scritto persino all'interno delle sue caratteristiche del gioco, e un accurato riascolto della diretta ESPN di quel giorno me lo ha confermato. Ma se vogliamo continuare a dibattere... Magari potrei chiederlo direttamente a lui a Los Angeles, quest'anno all'E3!



La grafica è stata ulteriormente migliorata, diventando ancora più brillante e definita (come dire: la fiera del luogo comune!)

IL FALCO E I SUOI AMICI

Un tale testimonial non poteva non essere affiancato da fenomeni par suo; già nel primo c'erano skater del calibro di **Kareem Campbell**, **Rune Glifberg** e il grandissimo **Chad Muska**. Oltre a loro (e agli altri), ce ne sono altri cinque o sei tra cui **Steve Caballero**, **Eric Kostov**, **Rodney Mullen** e **Jamie Thomas**, quest'ultimo anche campione di snowboard e testimonial **Salomon**. Questa la line up degli skater tra cui scegliere, ma c'è dell'altro: un'opzione chiamata **Create Skater** vi consente di farvene uno tutto vostro, con caratteristiche peculiari assegnate secondo le vostre esigenze. Da notare come le caratteristiche di ogni skater sono aumentate rispetto a quelle del primo **Tony Hawk**, come per esempio la capacità di grinding, la scivolata sugli spigoli e sui corrimano. Con uno spiegamento di skater come questo, non poteva mancare un ampliamento della sezione trick che sono aumentati: nuove prese (grab) e nuove scivolate (grind), nuove movenze, nuove cadute e un nuovo sistema di visualizzazione del punteggio. Niente di particolare: quando



Ogni rider avrà, come in passato, il suo set di tavole. Questa dovrebbe essere la Falcon 2.

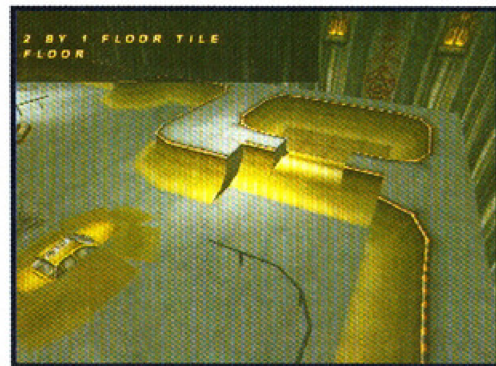


È rimasto l'indicatore di Special che permette di eseguire trick sempre più complessi e di aumentare il punteggio; la varietà delle acrobazie conta, come pure la concatenazione delle combo.

effettuate il trick, questo viene visualizzato insieme al punteggio in basso sullo schermo. Se chiudete il trick senza cadere, il punteggio vi viene assegnato; se cadete, ci sarà il solito spargimento di sangue e la scritta colerà verso il basso come… sangue, appunto!

UN PARCO GIOCHI TUTTO PER NOI

Una feature interessantissima (e realizzata con i contro$%&#*) è quella che vi permette di costruire uno skate park: voi scegliete i pezzi, li orientate, li allungate, li accorciate, li sovrapponete e poi provate. Tutto avviene in un ambiente tridimensionale che vi mostra esattamente come vedrete la cosa una volta terminato il lavoro. Salvando il parco su memory card potrete portarvelo in giro e mostrarlo ai vostri amici, ma così suona troppo pacifico: costruite un abominio di cemento, il peggior intrico di salite, discese, spine, grind, pipe e quarter che potete immaginare. Poi andate da un vostro amico e gli dite: *"Vediamo cosa sai fare!"* Ci si dovrebbe divertire…



L'interfaccia dell'editor di skate park: come vedete, ogni cosa che volete aggiungere o togliere viene visualizzata tridimensionalmente, come sarà poi durante il gioco.

AMBIENTI E MODALITÀ

Invece di trovarsi unicamente in America, le nuove ambientazioni spaziano da Marsiglia a Rio de Janeiro; ogni zona è ricca di locazioni segrete, scorciatoie, rampe e oggetti interattivi che vi potrete ollare a piacere. Le modalità di gioco preferite dai fruitori del primo Tony Hawk sono rimaste: Graffiti, Trick Attack e l'esilarante Horse (Asino, da noi), che è stata potenziata. La nuova modalità Contest può mettere in competizione fino a otto giocatori che si sfideranno in gare di stile, pipe, vert e molto altro.

PUBLIC ENEMY NUMBER ONE!

Essendo una versione preview, alcune feature non sono ancora state implementate, come per esempio l'audio. O meglio, una traccia c'è ed è piuttosto differente da quanto eravamo abituati a sentire sul primo Tony Hawk. Si trattava comunque di un pezzo storico: "Bring the Noise" dei Public Enemy, gruppo rap che fece furore nella seconda metà degli anni Ottanta. Non abbiamo ancora notizie su quali altri gruppi sono stati coinvolti nel progetto, ma le avremo sicuramente nel momento in cui il giornale andrà in stampa. Consultate il nostro sito (www.gamearena.it) per rimanere aggiornati sulla faccenda; mi premurerò personalmente di inserire la notizia non appena l'avrò!



PRIME IMPRESSIONI DI GIOCO

E ora un po' di trivialità, impressioni a caldo di un appassionato giocatore di Tony Hawk. Prima di tutto, il gioco mi sembra generalmente più difficile, un po' più legnoso; non nelle movenze degli skater, intendiamoci! La fluidità dei movimenti è qualcosa di sorprendente, soprattutto se si pensa che il massimo fosse stato già raggiunto col primo Tony Hawk. È qualcosa di… remoto, come un turbamento (positivo) nella Forza… Le nuove cadute sono spettacolari: segnalo in particolare la scivolata sulle ginocchia che brucia solo a guardarla e lo slittamento dello skateboard. In pratica, appoggiando male i piedi sulla tavola, se ne provoca il vero e proprio slittamento da sotto i piedi: lo skateboard schizza da una parte e il vostro osso sacro si schianta per terra! Ma il top è la 'Cavalcata della Staccionata': provate a cadere mentre state facendo un grind su un corrimano e vi ritroverete a terra, doloranti, con le mani tra le gambe e… un po' più donne di quando avete iniziato!

HO VISTO COSE CHE VOI UMANI NON POTETE IMMAGINARE!

Ne ho viste di cose che voi lettori non potete neanche immaginare: ho visto coppie che si lasciavano perché lui non mollava più il pad, incollato a Tony Hawk come il miele su una fetta di pane. Ho visto gente che rinunciava ai propri bisogni primari (mangiare, bere, andare in snowboard) per giocare con Tony Hawk's Pro Skater. Ho visto… beh, un sacco di altre cose che non posso riferire su queste pagine; cose che FANNO MALE. E tutto a causa di un gioco. Per quanto bello, chiedetevi SEMPRE se ne vale la pena. Peace.

I SUCCESSI DI TONY

Il primo capitolo di Tony Hawk's Pro Skater è entrato nella classifica dei giochi più venduti in diversi paesi, tra cui Stati Uniti e Inghilterra, fin dalla prima settimana d'uscita (settembre '99), ed è rimasto al numero 1 per due mesi di fila. L'incredibile successo di pubblico è stato accompagnato anche da recensioni entusiastiche da parte di tutta la stampa specializzata. Tra i vari premi che il gioco ha portato a casa troviamo: il premio come miglior action game dell'anno da parte dell'Electronic Gaming Monthly Magazine, il titolo di miglior gioco per PlayStation del 1999 da parte del Game Informer Magazine e un analogo riconoscimento da parte del sito di C/Net. Niente male direi…



Le nuove cadute prevedono rotolamenti e cavalcate selvagge sulle staccionate di mezzo mondo. Il nome del trick colerà verso il basso come sangue…

Potenzialità

95

Uscita prevista

Luglio 2000

Assomiglia a:
- **Tony Hawk's Pro Skater**. E ve lo stavate anche chiedendo?

Ha qualcosa in più di:
- **Tony Hawk's Pro Skater** (più skaters, più circuiti, più modalità di gioco…)

Ha qualcosa in meno di:
- Non prendiamoci in giro, per cortesia! Tutti i giochi sportivi vorrebbero essere come 'a Tony Hawk'!



Casa: **SCEE**
Genere: **Avventura 3D**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **non dichiarati**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

A Sangue Freddo

Di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

Un ibrido perfetto, l'incrocio definitivo tra action e adventure. Ma questo non significa che debba essere un capolavoro. Può essere benissimo un 'buon gioco' senza andare a infastidire nessuno con paragoni scomodi.

A SANGUE FREDDO, MA CHE CALDO...

In Cold Blood, che ormai possiamo chiamare **A Sangue Freddo** perché così verrà localizzato in Italia, sembra un prodotto assai singolare. È il frutto dell'incrocio tra le tendenze degli attuali giochi d'azione, esemplificate al meglio da **Syphon Filter 2**, e una fortissima componente adventure, rappresentata dalla serie di **Broken Sword**. Il risultato è uno di quei giochi che si amano alla follia o si detestano: questo a causa di un gameplay universalmente riconosciuto (quello degli adventure punta e clicca) applicato a un'**architettura tridimensionale** tipicamente action. A questo va aggiunto l'utilizzo discrezionale delle armi e delle tecnologie a disposizione del protagonista, componente assolutamente necessaria nei giochi d'azione che mai prima era stata inserita in un adventure. Il ritmo di gioco è lento, ma non blando; **A Sangue Freddo** è più cerebrale che fisico. Gli elementi di gioco si fondono in un'unica esperienza che su PlayStation non era mai comparsa: non avete giocato a nulla di simile, prima d'ora, e se A Sangue Freddo vi piacerà o no, dipende da quanto siete disposti a essere aperti mentalmente.





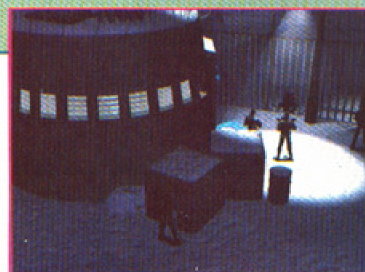
L'utilizzo delle armi deve essere una risorsa estrema, da prevedere solo in casi disperati.

UN NUOVO BOND E UN PIZZICO DI TARANTINO

John Cord fa parte dell'**Agenzia MI-6** che può essere considerata come il nuovo **Servizio Segreto Britannico**, visto che nella realtà si chiama **MI-5** e ne fanno parte gli agenti segreti con il nome in codice identificato da un doppio zero e un numero. John è stato inviato in una missione di salvataggio per cercare di trarre in salvo un agente disperso. Il nome dell'agente è **Keifer**, il quale si trovava in Volgia, un piccolo stato dell'ex Unione Sovietica. Il gioco ha inizio con il risveglio di John che è stato catturato e interrogato: non c'è che dire, proprio un bell'inizio! Comunque non è da sottovalutare questo particolare, visto che fornisce un ottimo precedente per la particolare narrazione della storia. Al suo risveglio, John non ha ricordi se non alcuni intensissimi flashback che costituiscono la partita vera e propria. Capito? Lui ricorda di aver iniziato la sua intrusione nella fortezza dove doveva trovare Keifer, così la partita inizia e voi cominciate a giocare. Man mano che proseguite, raccogliete numerosi dati che formano la memoria vera e propria di John: più giocate, più apprendete, più lui ricorda. Un tocco di regia da vero maestro, degno di genialità deviate come quella di **Tarantino** e **Bryan Singer**, quello de **"I Soliti Sospetti"**.

A TUTTO CINEMA

E proprio questi due autori, con i loro capolavori, sono stati citati da **Charles Cecil**, direttore della **Revolution Software**: l'impronta cinematografica di **A Sangue Freddo** è del tutto predominante sul gameplay. Qualcuno ha detto **Revolution Software**? Esatto, la stessa software house che ha sviluppato i due **Broken Sword**! Capito ora l'inghippo? Facendo tesoro del suo passato, la Revolution sfrutta un gameplay che ben conosce e cerca di 'movimentarlo' inserendolo in un'ambientazione tridimensionale, appannaggio tipico dei giochi d'azione. Ed è proprio questo a trarre in inganno: la prima cosa che si è portati a fare è paragonare A Sangue Freddo con **Syphon Filter** (1 o 2, scegliete voi). Errore, errore madornale! In un confronto del genere, **A Sangue Freddo** sparirebbe, visto che l'azione e l'utilizzo delle armi sono ridotte all'osso: sparare deve essere un'azione estrema, da utilizzare soltanto in casi disperati come manovra evasiva. Uno scontro a fuoco tra John e il nemico si risolverebbe quasi sicuramente in favore di quest'ultimo: l'obiettivo del gioco nei vostri confronti è spingervi a usare la testa più che le armi.



Riflettori, neve, silenzio... Qui c'è puzza di Metal Gear Solid! Purtroppo la fluidità dei movimenti non è la stessa.

VI STUPIREMO CON EFFETTI...

State cominciando ad avvicinarvi alla verità; per avere un quadro generale dovete però prendere in considerazione tutti gli elementi di gioco. Questi sono numerosissimi, e vanno dagli strabilianti **effetti luce** alle **musiche dinamiche** al sistema di **memorizzazione dei dati**. Sul vostro computer da polso, infatti, immagazzinerete tutte le informazioni sulle persone e le cose con cui interagirete e potrete consultare tali dati in qualsiasi momento. Proprio come fareste in un adventure. Ecco che torna più presente che mai l'elemento **puzzle**, tipico dei punta e clicca; d'altra parte, la struttura tridimensionale del gioco permette di sfruttare queste caratteristiche, manipolarle e restituirle al giocatore sotto forma di action game totalmente originale.

CI VORRA' PAZIENZA...

A Sangue Freddo è un gioco che bisognerà capire e se le implementazioni che mancano avranno successo, questo compito sarà assai più facile. Parola di scout.

Potenzialità

80

Uscita prevista

Giugno 2000

Assomiglia a:
- **Broken Sword 2, Syphon Filter 2**

Ha qualcosa in più di:
- **Broken Sword 2** (l'azione tridimensionale e l'utilizzo delle armi)

Ha qualcosa in meno di:
- **Syphon Filter 2** (l'azione)

I giochi di luce e ombra, oltre a essere belli da vedere, sono anche utili per nascondersi.



OCCHIO AL REMORA

Il Remora è il computer da polso in dotazione a John Cord. Si tratta di uno dei più recenti ritrovati della tecnologia che potrebbe tranquillamente essere frutto dello staff di Q. Ve lo ricordate Q, vero? Questo splendido aggeggio vi servirà fin da subito per un'infinità di scopi. Innanzitutto è collegato a un satellite grazie al quale riesce a disegnare una mappa piuttosto precisa di dove si trova John. Inoltre, è dotato di un sistema a infrarossi con il quale riesce a interfacciarsi con tutti i computer e sistemi elettronici che troverete lungo il corso dell'avventura. È anche in grado di immagazzinare una grande quantità di dati riguardanti le persone con cui John interagisce: il database viene costantemente aggiornato e può essere consultato in qualsiasi momento. Infine, funge da inventario: tramite gli appositi comandi, sarà possibile utilizzare i vari oggetti raccolti con l'ambiente circostante, si tratti di armi o device di qualsiasi tipo.



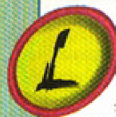
Casa: **SCEE**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2, fino a 4 con multi-tap**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni), multi-tap**

Destruction Derby Raw

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



La serie di **Destruction Derby** ha venduto più di due milioni di pezzi, è stata una delle prime a sfruttare la tecnologia link e se si pensa a quando sono usciti i primi due episodi, si può ben dire che ha precorso i tempi. E non di poco!

LA SAGA CONTINUA

Oggi ci troviamo di fronte al terzo capitolo di questa saga, una delle migliori tra le numerosissime serie di racing games per PlayStation. Facendo due rapidi conti, scopriremo che **Destruction Derby** ha quattro anni e il secondo ne ha tre. Osservando lo sviluppo dei giochi in generale e dei racing games in particolare nel corso di questi quattro anni, scopriamo qualcosa di estremamente interessante. Scopriamo che già tre anni fa avremmo potuto correre con macchine virtuali che filavano via fluide quasi quanto la modalità Hi-Fi del primo **Gran Turismo**. Se solo avessero lasciato fare tutto alla **Reflections**! Vi invito, se potete, a fare oggi una partita con **Destruction Derby 2** e a osservarne il motore grafico. Fatto? Cosa ne dite? Beh, sono sicuro che certi riscontri li avevate già avuti con **Driver** (sempre Reflections). Stupiti? Ebbene, questo è il retaggio di **Destruction Derby Raw** ed è un'arma a doppio taglio, visto che tanti natali creano un presupposto di sicuro rispetto ma all'altezza del quale è difficile vivere.

L'IMPORTANTE È FARE MALE AL NEMICO

In un destruction derby, come è facile intuire dal nome, l'obiettivo è raramente quello di vincere una gara piazzandosi in testa. Più che altro, bisogna cercare di danneggiare gli avversari e sopravvivere! **Destruction Derby Raw** non esula da questo stilema di gioco, proponendo gare al limite della legalità.
Il gameplay è strettamente legato alle modalità di gioco che variano il modo in cui dovete danneggiare le macchine avversarie. Si può cominciare col fare una grande distinzione in due sottogruppi partendo dal tipo di pista: **standard** o **arena**. Nel primo caso, si avranno piste 'normali', nella misura in cui una discesa ghiacciata tipo pista da sci da percorrere in macchina possa essere ritenuta normale! Nel secondo caso ci si troverà di fronte a uno stuolo di avversari assatanati, tutti rinchiusi nella stessa arena di gioco, normalmente circolare o quadrangolare, a seconda dell'ambientazione.



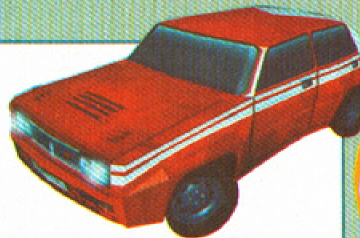
▲ *Le collisioni vengono chiamate per nome quasi fossero trick da snowboarder!*



▲ *Lo split screen a due giocatori scorre tranquillamente; quello a quattro fa un po' più fatica.*

LA SOSTITUZIONE DEL MOTORE

Il tanto glorificato motore grafico della Reflection è stato quindi sostituito da quello degli **Studio 33**, gli stessi sviluppatori di **Formula 1 '99** di **Psygnosis**. Modificato opportunamente, questo engine ha dato prova di poter reggere il confronto col passato. Non è tanto la qualità di questo motore che dovrebbe colpirvi, quanto il confronto tra questo e quello vecchio di tre anni! Ma basta guardarsi indietro; pensiamo a questo Destruction Derby che ha inserito peculiarità assai interessanti come l'**upgrade** delle auto nelle loro caratteristiche più basilari. Elemento, questo, che da GT in poi è sempre stato molto gradito al grande pubblico; ovviamente in **Destruction Derby Raw** questo aspetto è minimizzato nei confronti del resto del gioco. Un inferno di lamiere contorte, sportelli che partono, cofani che si alzano e gomme che stridono, il tutto distribuito su MOLTE piste. Ce ne sono **venticinque** in single player e **sei** dedicate al multiplayer che può ospitare fino a **quattro giocatori** contemporaneamente.



TANTE MODALITÀ, TANTO GUSTO IN PIÙ

Ma il vero cuore di **Destruction Derby Raw** è costituito dalle numerose modalità di gioco: ce ne sono **sei** che diventano **otto** se si contano due arene speciali. Brevi accenni sulle modalità implementate: in **'Pass Da Bomb'** sarete in un'arena e il vostro obiettivo è quello di accumulare punti trasportando una carica di **dinamite** il più a lungo possibile, badando bene di passarla a un avversario prima che esploda. Se ciò avvenisse, subireste dei danni pari alla potenza della bomba. Si va avanti così finché la macchina resiste. La modalità **Assault** è qualcosa di assolutamente originale e merita qualche riga in più. Una pista, due, tre o quattro squadre, ognuna formata da una macchina (il giocatore) e un compagno (computerizzato) con una **Humm-Vee**.
L'obiettivo è quello di far arrivare primo il vostro compagno: per farlo potete cercare di bloccare gli altri Humm-Vee, ma i loro compagni cercheranno di ostacolarvi, compatibilmente col loro interesse nel bloccare il vostro compagno.

L'ORIGINALITÀ PRIMA DI TUTTO

L'interesse per questo titolo è grande, visto che di giochi del genere (se si escludono i primi due **Destruction Derby**) non se ne sono visti molti e quelli che sono in giro.. beh, meglio lasciarli stare. Lo stato attuale del gioco è piuttosto avanzato, circa al settanta per cento. Aspettatevi il mese prossimo la recensione definitiva.



Potenzialità
85

Uscita prevista
Giugno 2000

Assomiglia a:
- **Destruction Derby** 1 e 2

Ha qualcosa in più di:
- **Destruction Derby** 1 e 2 (nuove modalità di gioco, multiplayer a quattro giocatori)

Ha qualcosa in meno di:
- **Destruction Derby** 1 e 2 (il brillante motore grafico Reflection)

▼ *La parola d'ordine di Destruction Derby Raw è SPETTACOLO!*

SKYCRAPERS!

Una delle modalità arena di **Destruction Derby Raw** prevede che **dodici** macchine si diano battaglia sui tetti di alcuni grattacieli. L'obiettivo è semplicemente quello di rimanerci sopra! Scontrandovi con le altre macchine e facendo affidamento su un distorto rispetto delle leggi fisiche (abbastanza da garantire un gameplay divertente), cercate di non cadere di sotto. Contrariamente a quanto succede nelle altre arene dove tutti danno la caccia solamente a voi, sul grattacielo si accenderanno diverse 'battaglie private'... finché ne rimarrà uno solo!





Casa: **Activision**
Genere: **Sparatutto spaziale**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Star Trek Invasion

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Potenzialità
75

Uscita prevista
Estate 2000

Assomiglia a:
- La saga di **Colony Wars**, **Darklight Conflict**

Ha qualcosa in più di:
- **Darklight Conflict**: la licenza di Star Trek

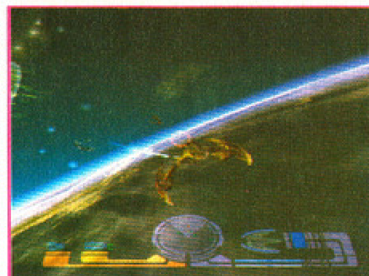
Ha qualcosa in meno di:
- **Colony Wars**: una tradizione che su PSX dura da quattro anni!

PRIMA IMPRESSIONE

Notoriamente, l'utenza PlayStation ha trattato gli sparatutto spaziali piuttosto tiepidamente, se si escludono i primi titoli usciti nel 1996 e che rappresentavano l'avanguardia di questo genere di titoli. Con la nuova generazione di giochi e l'avvento della serie di **Colony Wars**, la PlayStation ha avuto la propria saga spaziale originale, tra l'altro di pregevole fattura. La conversione da PC di **Darklight Conflict** (Electronic Arts) non ha dato i frutti sperati in termini di successo; attualmente, si aspettano i riscontri su **Star Ixiom**. Neanche i titoli con la licenza stellare più prestigiosa dell'universo (mi riferisco a **Star Wars** e in particolare a **Rebel Assault II**) sono riusciti a fare breccia nel cuore degli appassionati. E tutto questo quando è sugli scaffali **Colony Wars: Red Sun**! Dal marasma cerca di emergere (o quantomeno di farsi notare preventivamente) **Star Trek: Invasion**, anch'esso uno sparatutto, appeal garantito dalla licenza, ma senza nessuno spunto particolare.

MA DOV'È KIRK?!

La vicenda è ambientata nell'universo di **Star Trek: the Next Generation**, quindi niente Kirk a comandare né Ura a comunicare. Sarete ai comandi di un nuovo caccia monoposto della Federazione e il vostro compito è quello di investigare su strane anomalie spaziali; inoltre, dovrete difendere le navi della Federazione dagli attacchi alieni e scoprire il mistero di una strana falla spazio/temporale apertasi nel Quadrante Beta. Già che c'erano, potevano chiedervi di trovare una cura per il mal di denti! Tutto questo dovrete farlo nello spazio di **venti missioni** (nello spazio… ah-ah! Capito?!) in cui sarete ai comandi, oltre che del citato caccia, di altri veicoli che si renderanno disponibili missione dopo missione. Le armi sono ormai lo standard degli sparatutto spaziali: **laser, torpedini, lance termiche, mine di prossimità, rilevatori, bombe**. E l'immancabile **gancio da traino** o radiofaro traente o come volete chiamarlo. **Invasion** si avvantaggia di una sezione multiplayer in split screen: cinque arene dove poter giocare sia in deathmatch che in cooperative mode, feature piuttosto originale per questo tipo di giochi. L'atmosfera che pervade il gioco cerca di essere quella di Star Trek: incontrerete vascelli Klingon, Borg e Romulani, ma la vera chicca sarà la presenza di **Michael Dorn** e **Patrick Stewart**, il celebre comandante **Picard**. Se questa sarà in forma virtuale, computerizzata, filmata o fisicamente a casa vostra, non lo sappiamo. Ma di certo non è questo che fa la differenza.



Oh, che bello volare nello spazio profondo, che emozione!



I giochi che godono della licenza di Star Trek diventano ogni giorno più numerosi.

RIBOLLITA SPAZIALE

Il gioco è sviluppato dalla **Warthog**, software house formata da nove membri del team che ha lavorato su **Privateer 2** e, guarda caso, da alcuni tecnici che hanno lavorato sulla serie di **Colony Wars**. **Invasion** non sembra un gran gioco; certo, la fluidità dei movimenti delle astronavi è piuttosto buona. Anche la differenza di dimensioni tra i piccoli caccia e i grandi vascelli come l'Enterprise crea, nello spazio profondo, un buon clima di suggestione. Missioni di scorta, attacco, difesa, esplorazione; razzi, laser, chiamate via radio, tutto molto bello, ma assolutamente niente di nuovo. Rendiamoci anche conto che è piuttosto difficile cavare fuori qualcosa di nuovo da una tipologia di giochi così: riflettete, è stato il primo genere di giochi inventato! Escludendo Pong (di sparare non se ne parla!), il primo titolo che mi viene in mente è **Space Invaders**! Di certo non bastano un Klingon qua e la musichina di Star Trek là per salvare la situazione. Il vero problema di **Star Trek: Invasion** è che non c'è spazio nel mercato attuale. Chi vuole uno sparatutto spaziale preferisce la sicurezza di un brand come **Colony Wars**, costante nel proporre titoli di alta qualità, originali e intriganti. Si parla sempre di una prima impressione, comunque, e non è da escludere che la versione finale sarà più meritevole. Purtroppo, al punto in cui si è ora, Invasion può far solo affidamento sul suo nome che, in campo spaziale, non è secondo a nessuno. O forse sì: Guerre Stellari!



Le esplosioni e gli effetti di luce sono una delle cose migliori di tutto il gioco.

Gli effetti dei fondali sono sempre molto curati e d'atmosfera.



QUI SI E' CREATO UN PRECEDENTE

Gli sparatutto spaziali hanno, si sa, tradizione lunghissima. Si ha notizia dei primi già nel 1996 con Broken Helix, Jupiter Strike, Blast Radius e il glorioso Galaxian 3. Esiste una mini-saga in due episodi, quella di Descent, di provenienza PC, bella ma difficilmente giocabile su console. Si ha anche notizia di un Invasion del 1997, che però con questo di Star Trek non ha niente a che vedere. Sparando nel mucchio ci sono Novastorm, Starfighter 3000 e Shockwave Assault. I titoli della cosiddetta Next Game Generation da tenere presenti, qualora si volessero fare dei raffronti, sono il bello (anche se troppo breve) Omega Boost e ovviamente la serie di Colony Wars. Permettetemi di fare una piccola aggiunta, anche se divago un po' dal tema principale. Prodotta da Psygnosis, la mini-saga di G Police (il primo e Weapons of Justice) rappresenta a tutt'oggi la vetta, il top di gamma degli sparatutto 'spaziali'. Anche se siete 'solo' in una città del futuro…



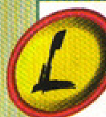
Casa: **Activision**
Genere: **Picchiaduro**

Numero giocatori: **2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

X Men: Mutant Academy

DI **ALFREDO DELMONACO**



Le gesta della numerosissima famiglia degli **X-Men**, oltre a essere la più seguita in America, risulta particolarmente gradita anche qui da noi. Un paio di anni fa ci fu anche una serie televisiva dedicata ma, diciamocelo chiaramente, niente è meglio del caro vecchio fumetto della **Marvel**. Le trasposizioni videoludiche sia in sala giochi che sulle console di casa oramai non si contano più. Alcune ben fatte, altre scadenti, ma di certo possiamo dire che sono stati dedicati al gruppo di Xavier un bel po' di titoli. Sulla scia delle ultime produzioni Capcom che sfruttano un engine bidimensionale anche la **Activision** ha prodotto un titolo che sembra promettere molto bene: **X-Men Mutant Academy**.

UN WOLVERINE IN FORMA

La versione provata dal sottoscritto (più che altro strappata a un lacrimoso Pitone…) era a buon punto, permettendo però la scelta di 'solo' due personaggi: **Wolverine** (una reunion??? Mah, circolano strane voci… dopo quella degli Who, potrebbe anche essere….) e **Ciclope**. Quello che colpisce da subito è sicuramente l'aspetto grafico che, anche sebbene sfruttasse un motore grafico bidimensionale, sembra molto fluido e ben dettagliato. I personaggi sono disegnati molto bene e riproducenti le divise originali tanto care ai fans della serie. Si vocifera che i costumi selezionabili saranno **sei** per personaggio, di cui due disponibili da subito e gli altri solo dopo aver ottenuto determinati risultati. I personaggi disponibili saranno una decina, fra cui, oltre ai già citati Wolverine e Ciclope (e non a caso questi due personaggi… c'è sapore di rivincita…), **Sabretooth**, **La Bestia**, **Gambit**, **Tempesta**, **La Fenice**, **Mistique**, **Magneto**. Particolari risultano anche le locazioni in cui si svolgono i combattimenti. Oltre a essere ben fatte, riproducono scenari che i fans non potranno non riconoscere, come la **Terra Selvaggia** o le tipiche rovine di un combattimento abbastanza, diciamo, 'acceso'. Largo spazio alla giocabilità quindi, fra l'altro standardo della tipologia del picchiaduro a due dimensioni. Il concept di gioco strizza l'occhio (anzi tutti e due…) alle migliori produzioni Capcom, facendo ben sperare nel risultato finale che, si spera, possa assestarsi a ben altri livelli dello standard attuale. Anche le animazioni risultano ben fatte, con i movimenti realistici e perfettamente in linea con il fumetto. Grossa rilevanza è stata data al **combattimento in aria**, d'altronde era questa la linea data anche dalle ultime produzioni Capcom. Comunque, anche in **Mutant Academy** la padronanza dello scambio di colpi in volo sarà predominante per la buona riuscita dell'incontro. Il sistema di controllo non si discosta più di tanto da quello standard, con tre pugni diversi, tre calci diversi e un tasto per la presa. Presenti anche le solite **mezzelune** che garantiranno una serie di mosse speciali. Molto bella anche la **telecamera dinamica** che zoomerà sulle mosse speciali, rendendo il tutto molto più bello da vedere. La parte da leone la fanno le textures, che veramente spremono il processore della Play senza però appesantire il motore grafico.



Quando si effettua una mossa speciale, la telecamera cambia automaticamente inquadratura. Ma non temete: tutto rimane 2d!



Le ambientazioni sono quelle che gli amanti degli X Men ben conoscono: ecco la Terra Selvaggia!



Gli incontri si svolgono, di default, al meglio dei tre match.

SPERIAMO BENE!

Visti i due personaggi e quello che si è intravisto della realizzazione tecnica, possiamo dire che il titolo promette bene. Di certo sarà un prodotto destinato a pochi utenti, quelli dello zoccolo duro, per intenderci. Oramai mezzelune e horyuken hanno fatto il loro tempo ma **X-Men** ha tutte le carte in regola per dare una sferzata di novità e interessamento: certo, la realizzazione è di prima categoria. Probabilmente, se la Marvel riuscirà a mettere un po' d'esperienza fatta con la Capcom all'interno del gioco, potremmo trovarci di fronte alla punta di diamante del genere, costituita per ora da **Street Fighter Alpha3**. Per la recensione definitiva l'appuntamento dunque è al caldo, visto che l'uscita è prevista per luglio/agosto.



Tra i personaggi, eroi buoni e cattivi: riconoscete Magneto, eterna nemesi dei mutanti di Xavier?



È stata posta molta enfasi sugli scontri aerei. Potete togliere metà dell'energia al vostro avversario prima che tocchi terra!

Potenzialità

85

Uscita prevista

Luglio/Agosto 2000

Assomiglia a:
- Tutti i picchiaduro bidimensionali della Capcom con un occhio speciale per **X-Men Children of the Atom**

Ha qualcosa in più di:
- Le ultime produzioni della Capcom, in particolare quelle della serie **VS**

Ha qualcosa in meno di:
- Mi sembra un filino meno avvincente di **Street Fighter Alpha 3**



Casa: **Sony**
Sviluppatore: **Sugar & Rockets**

Genere: **Avventura**
Numero Giocatori: **1**

Blocchi memoria: **non dichiarato**
Compatibilità: **nessuna**

Chase The Express

DI LUCIO PROSPERI



La situazione è davvero drammatica. Occorre agire immediatamente, con estrema determinazione ma anche con molta cautela. Questi i fatti: l'ambasciatore francese **Pierre Simon** è a bordo del "Blue Harvest", un treno blindato superveloce, insieme alla sua famiglia. Il convoglio si sta lentamente allontanando dalla stazione di San Pietroburgo, scortato da due elicotteri della NATO... sembra che tutte le misure di sicurezza del caso siano state prese. Purtroppo non è così. Un gruppo di terroristi, che si fanno chiamare '**I Cavalieri dell'Apocalisse**', è infatti riuscito a eludere la sorveglianza, a impadronirsi del treno e prendere in ostaggio il ministro e i suoi cari. Si potrebbe pensare che abbiano fatto tutto questo per dare un certo risalto alla loro causa, ma la triste realtà è che i malviventi non vogliono altro che un riscatto, della modica cifra di 10 miliardi di dollari! (Per evitarvi complicati conti, calcolatrice alla mano vi diciamo che si tratta di 20.000.000.000.000 di lire, centesimo più, centesimo meno).



Prendete il sistema di controllo della serie di Resident Evil, unitelo con una meccanica di gioco alla Syphon Filter e trasportate tutto su un treno in corsa. Il risultato è questo Chase The Express, un gioco che sembra avere tutte le carte in regola per diventare un piccolo cult.



I vari scompartimenti sono caratterizzati da una notevole ricercatezza per i dettagli.

SE LA SITUAZIONE È DISPERATA...

Ovviamente i terroristi si sono adeguatamente cautelati e hanno fatto sapere che ogni tentativo di non pagare il riscatto o d'intervento delle forze di polizia culminerà con l'attivazione della **bomba atomica** che hanno nascosto in uno dei vagoni dell'espresso.
Chi può prendere in mano la situazione, agire senza farsi troppo notare, riportare a casa il ministro sano e salvo e disattivare l'ordigno? Esatto: voi! D'altra parte, l'esperienza che vi siete fatti con i due capitoli di **Syphon Filter** vi dovrà pure servire a qualcosa, giusto?
Per la cronaca, vi troverete a vestire i panni dell'agente speciale **Jack Morton**, esperto nella lotta contro i terroristi e abilissimo nell'uso delle armi. Scontato dire che dovrete fare della calma e dell'ingegno due vostre fedeli alleate, in modo da agire senza destare l'attenzione dei vari figuri che vi circondano.



Ma qui siamo in un mattatoio... Mamma mia, che impressione!

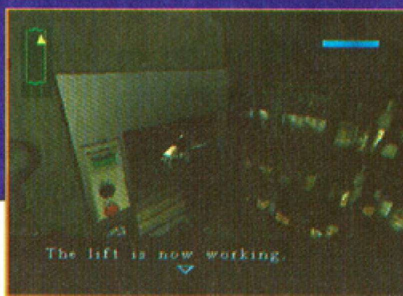
... È GIUNTO IL VOSTRO MOMENTO

La caratteristica principale di questo **Chase The Express** è quella di svolgersi interamente sui **15** vagoni di un treno. Ovviamente non si tratta di carrozze tutte uguali in stile seconda classe delle Ferrovie dello Stato, bensì di vetture piuttosto eleganti, caratterizzate da ambientazioni molto varie e da **tre diversi piani di gioco**. Avrete infatti la possibilità di muovervi su due livelli (una sorta di primo e secondo piano), più il tetto del treno.
Senza alcun dubbio gli sviluppatori della **Sugar & Rockets** si sono palesemente ispirati ad alcuni dei giochi di maggior successo della **Capcom**, tra cui la serie di **Resident Evil** e la sua variazione 'giurassica' **Dino Crisis**. Questo si evince soprattutto

FACCIO TUTTO, MA NON PULISCO IL WATER!

**Molto spesso, durante la vostra esplorazione in giro per il treno, finirete in alcune toilettes.
Evidentemente questi luoghi non brillano per eccessiva pulizia, visto che il più delle volte ci troverete qualche cadavere.
Che l'eccessiva puzza abbia stroncato chi vi si era recato per qualche bisognino?**







Molto spesso vi capiterà di trovarvi di fronte a scene raccapriccianti come questa.

per quel che riguarda il sistema di controllo, assolutamente identico a quello dei titoli sopraccitati. Anche la meccanica dei vari enigmi presenti e la gestione dell'inventario è piuttosto simile, cosa che potrebbe far storcere il naso ai paladini dell'originalità. Ma se da un certo punto di vista tutto questo è vero, bisogna comunque notare come la qualità della produzione e l'atmosfera completamente differente siano stimoli sufficienti a far risplendere Chase The Express di luce propria.
Sicuramente l'ambientazione molto reale e la presenza dei terroristi a sostituire zombie e dinosauri riescono a regalare emozioni davvero particolari, anche se raramente vi capiterà di sobbalzare dalla sedia come in Resident Evil (ricordo ancora lo spavento che mi sono preso nel primo episodio, passando per un corridoio, quando due cani mi sono improvvisamente balzati davanti rompendo una finestra… Che paura!).

NESSUNA PIETÀ

La mobilità del personaggio è discreta, anche se tutti i difetti del sistema di controllo dei giochi Capcom sono stati riportati pari pari. Fortunatamente i tasti assegnati sono diversi e non dovrete utilizzare quelli dorsali per sparare. Saggiamente gli sviluppatori hanno inserito una sorta di mirino che si attiverà automaticamente in presenza di un nemico, mentre i bottoni posti sul dorso del joypad vi saranno utili per effettuare delle capriole o per accucciarvi, in modo da evitare i colpi dei nemici.
Avanzando per i livelli rinverrete un sacco di cose molto utili, sotto forma di ricariche per le vostre armi ma anche di oggetti da utilizzare per sbloccare porte altrimenti inaccessibili o attivare congegni non funzionanti.
Ogni volta che vi troverete in corrispondenza di qualcosa che potrete utilizzare sulla parte bassa del monitor, compariranno i tasti del joypad, cosa che vi farà capire immediatamente che non potete stare con le mani in mano. Ci sono poi delle porte che al momento non sarete in grado di aprire… Prima di cercare la chiave potrete comunque darci un'occhiata dentro, utilizzando una sorta di spioncino (ci dovrebbe essere un box sull'argomento).



Perquisendo i cadaveri che troverete in giro potrete recuperare munizioni o altri utili oggetti.

L'ORIENT EXPRESS

Dal punto di vista della realizzazione tecnica il gioco sembra avere tutte le carte in regola per fare la sua bella figura. Il protagonista principale si muove abbastanza bene, anche se in alcuni punti sembra quasi come scivolare sul ghiaccio (in particolare nella sezione mentre corre sui tetti delle carrozze).
Le ambientazioni sono molto ben caratterizzate e si distinguono per una notevole cura dei particolari nei vari scompartimenti e nei corridoi.
Gli sviluppatori non hanno certo lesinato sul sangue, e durante il gioco potrete 'godere' di copiosi spargimenti, sia negli scontri a fuoco sia giungendo in certe parti del treno che tendono ad assomigliare più a mattatoi che altro. Molto bello anche l'effetto di 'sbatacchiamento' dei vagoni durante la marcia che aggiunge una buona dose di realismo al tutto.
Il sonoro non sembra niente di eccezionale, vista la quasi totale assenza di musiche durante il gioco e la presenza di effetti assolutamente nella norma. La giocabilità è piuttosto alta, soprattutto se apprezzate il genere e il sistema di controllo 'made in Capcom' un po' ostico durante le prime partite.
Una sola cosa mi lascia un po' perplesso, ed è la presenza di momenti di scarsa azione durante i quali non farete altro che aggirarvi per i vagoni alla ricerca della giusta strada.
In attesa della prova della versione definitiva, vi lasciamo con la convinzione di aver potuto provare davvero un bel gioco. A meno di clamorosi avvenimenti ci troviamo davanti a un futuro Planet Game!

SPIARE DAL BUCO DELLA SERRATURA

Una delle opzioni più interessanti è quella che vi consente di guardare attraverso lo spioncino di alcune porte per valutare se all'interno si trova qualcosa di interessante o meno. In questo modo potrete anche visualizzare alcuni nemici e conoscere in anticipo contro quanti vi troverete a scontrarvi. Abbiamo parlato nel corso della recensione delle molteplici somiglianza con la serie di Resident Evil; ebbene, questa opzione i giochi della Capcom non ce l'hanno!





Potenzialità

92

Uscita prevista

Settembre 2000

Assomiglia a:
- **Resident Evil 3, Dino Crisis, Syphon Filter**

Ha qualcosa in più di:
- **Dino Crisis** (dal punto di vista della 'tattica' da adottare durante l'azione)

Ha qualcosa in meno di:
- **Resident Evil 3** (dal punto di vista della realizzazione grafica)

PLANET Cheat

A cura di Andrea Nicosia

BATTLE TANX: GLOBAL ASSAULT

New Gang: Breon: inserite la password SMSLGNG
New Gang: Cassera: inserite la password NSTYGRL
Select any level: inserite la password BCKDR
Sbloccare all tanks: inserite la password THRTN
Sbloccare all weapons: inserite la password SRTHMB





HYDRO THUNDER

Extra Boosters: sulla Lost Isle, saltate attraverso le fiamme del vulcano per ottenere un booster extra di 9 secondi.
Scorciatoie sulla Lost Isle:
- attraverso la prima cascata, poco prima del primo checkpoint.
- dopo aver superato le capanne da cui vi tirano delle lance, girate a sinistra e fate un Hydro Jump vicino alla roccia.





Dirigetevi verso la roccia e troverete una scorciatoia attraverso la montagna.
Scorciatoie nel Circolo Artico:
- poco prima del primo checkpoint, risalite la rampa tra le due case.
- all'uscita del primo tunnel, tra le due frecce. Fate un Hydro Jump nel buco e attraverserete la montagna.
Scorciatoie delle Isole Greche: alla prima cascata che incontrate sulla sinistra della pista.

MARVEL SUPER HEROES

Humiliation: al termine dell'ultimo round, il vincitore deve tenere premuto Select. Non potete eseguire mosse speciali, ma potrete continuare a infierire sull'avversario.
Niente Gemme: prima dell'inizio dell'incontro in modalità Vs, entrambi i giocatori devono tenere premuto il tasto Select. In questo modo, durante l'incontro, non verranno assegnate gemme.
Zucche: funziona solo se avete la Reality Gem. Usatela e premete Select, tirerete una zucca!
Per far funzionare i seguenti trucchi, dovrete aver completato il gioco almeno una volta.
Giocare con Doom: cominciate il gioco senza usare scorciatoie, poi premete Giù, Giù e tenete premuto Giù, poi premete e tenete premuto Calcio Forte e fate lo stesso con Calcio Medio e Calcio Debole. Alla fine, dovrete avere tutti e tre i tasti premuti. Se siete abbastanza veloci, vedrete apparire nell'angolo la faccia del Dottor Destino.
Giocare con Thanos: cominciate il gioco senza usare scorciatoie, poi premete Su, Su e tenete premuto Su, poi premete e tenete premuto Pugno Debole. Fate lo stesso con Pugno Medio e Pugno Forte. Alla fine, tutti e tre i tasti devono essere premuti. Se siete stati veloci, potrete utilizzare Thanos.

MARVEL SUPER HEROES Vs. STREET FIGHTER

Abilitare il Cheat Menu: al menu principale premete R1, Cerchio, Sinistra, Triangolo, Triangolo. Apparirà una nuova opzione: 'cheat'.
Giocare con Armored Spider Man: nella schermata di scelta del personaggio, selezionate Spider Man, tenete premuto Select e premete un qualsiasi bottone per calcio o pugno.
Giocare con Mephisto: nella schermata di scelta del personaggio, selezionate Omega-Red, tenete premuto Select e premete un qualsiasi bottone per calcio o pugno.
Giocare con U.S Agent: nella schermata di scelta del personaggio, selezionate Vega, tenete premuto Select e premete un qualsiasi bottone per calcio o pugno.
Giocare con Shadow: nella schermata di scelta del personaggio, selezionate Dhalsim, tenete premuto Select e premete un qualsiasi bottone per calcio o pugno.
Giocare con Dark Sakura: nella schermata di scelta del personaggio, selezionate Hulk, tenete premuto Select e premete un qualsiasi bottone per calcio o pugno.
Giocare con Mech Zangief: nella schermata di scelta del personaggio, selezionate Blackheart, tenete premuto Select e premete un qualsiasi bottone per calcio o pugno.
Giocare con Mech-Gouki: completate il gioco con un qualsiasi personaggio. Poi, dal menu delle opzioni scegliete "Same Character Mode". Nella schermata di scelta del personaggio selezionate Gouki (Akuma), tenete premuto Select e premete un qualsiasi bottone per calcio o pugno, poi scegliete ancora Gouki e di nuovo premete un qualsiasi bottone di calcio o pugno
Bonus options: completate il gioco senza perdere mai neanche un round. Appariranno opzioni aggiuntive nel menu delle opzioni, tra le quali quella per aumentare la velocità e avere i combo meters sempre al massimo.
Exploding Dan: premete Pugno Leggero dopo aver scelto Dan come vostro primo personaggio. Mantenete il bottone premuto finché la parola 'Fight' non sparisce.
Salti Extra per Norimaro: selezionate Norimaro e poi premete Calcio Leggero + Calcio Medio + Calcio Forte finché non sparisce la parola 'Fight'.
Cyber Akuma: completate l'Arcade Mode senza usare continue. Selezionate poi le modalità Battle o Vs., selezionate Akuma, premete 5 volte Select e poi X.
Apocalypse: completate l'Arcade Mode senza usare continue. Selezionate la modalità Arcade o Vs., selezionate Akuma e premete 6 volte Select e poi X.
Gioco più veloce: selezionate il vostro personaggio e poi tenete premuti Calcio Leggero, Calcio Medio e Calcio Forte finché non scompare la parola Fight.
Cambiare l'ordine dei personaggi: nella schermata della modalità Vs., premete tutti e tre i pulsanti di pugno per cambiare l'ordine dei personaggi.
Scambiare i combattenti: dopo aver selezionato i vostri personaggi, premete R1 + L1 + R2 + L2. Continuate a tenerli premuti finché viene visualizzata la schermata Vs. Ora dovreste poter controllare il secondo combattente.



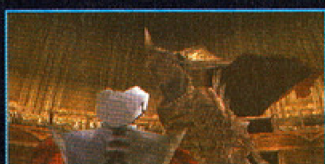


MEDIEVIL 2

Cheat Menu Rapido (PAL version): mettete il gioco in pausa, tenete premuto L2 e premete Giù, Su, Quadrato, Triangolo, Triangolo, Cerchio, Giù, Su, Quadrato, Triangolo. Questo vi







farà avere soldi ed energia infinite, tutte le armi e la possibilità di saltare il livello.

STAR WARS EPISODE ONE: JEDI POWER BATTLES

Sbloccare Darth Maul: completate il gioco con Qui-Gon Jinn e portate il vostro skill level a 100. Poi premete Select quando il cursore si trova su Qui-Gon per utilizzare Darth Maul. Darth Maul conosce già tutti gli skill e non può impararne altri.
Sbloccare Queen Amidala/Padmé: completate il gioco con Obi-Wan Kenobi e portate il vostro skill level a 100. Poi premete Select quando il cursore si trova su Obi-Wan per utilizzare Queen Amidala/Padmé.
Sbloccare Captain Panaka: completate il gioco con Plo Koon e portate il vostro skill level a 100. Poi premete Select quando il cursore si trova su Plo Koon per utilizzare Captain Panaka.
Bonus Stages: per sbloccare gli stages 11 e 12; tre dei vostri personaggi devono essere di livello 10, ognuno con 100 skill. Giocate con un quarto personaggio, gli stages 11 e 12 verranno sbloccati quando anche il livello di quel personaggio raggiungerà 10 con 100 skill. Per sbloccare lo stage 14, tutti e 5 i personaggi devono avere livello 10 e skill 100.
Ultimate Saber: nello stage 14 sconfiggete 100 nemici, inclusi tutti i tipi di truppa del gioco, per sbloccare la Ultimate Saber. Questa spada uccide tutti gli avversari, tranne i boss, con un colpo solo. Potete attivarla o disattivarla con il menu che appare quando il gioco è in pausa.



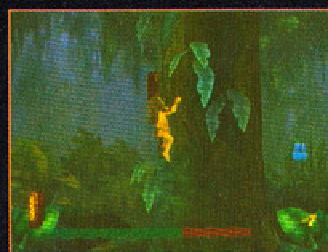




TARZAN

Vite infinite: alla schermata dei titoli premete L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.
Salto di livello: durante il gioco premete R1, R2, L1, L2, R2, L1, L2, L2.
Vite extra: quando siete a corto di vite, giocate i livelli precedenti quante volte volete. Non salvate il gioco dopo aver completato i livelli che rigiocate. Dopo aver accumulato abbastanza vite, tornate all'ultimo livello che avevate raggiunto e ricominciate a giocarlo.





URBAN CHAOS

Ricaricare l'energia e Sbloccare tutte le armi: tenete premuto Triangolo + Cerchio + Quadrato + X e premete Destra durante il gioco.
Selezione livello: premete L1 + R1 + Select + Start alla schermata di nuova partita. Tutte le aree sulla mappa saranno accessibili.





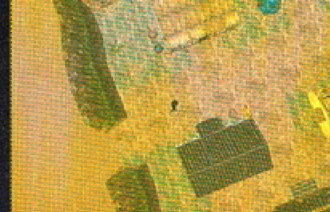


WUTANG: SHAOLIN STYLE

Superare la protezione per minori: inserite questa password: Triangolo, Cerchio, X, X, Quadrato, Triangolo, Cerchio, Quadrato. Questo abiliterà sangue e fatalities.







Tutti i personaggi: al menu principale premete Destra, Destra, Destra, Destra, Sinistra, Sinistra, Sinistra, Sinistra, Quadrato, Cerchio, Quadrato, Cerchio.
Giocare con Hystrix: nella schermata di scelta del personaggio, selezionate Vs. Mode e scegliete Method Man. Tenete premuto Select e premete X.
Giocare con Gasche: nella schermata di scelta del personaggio, selezionate Vs. Mode e scegliete Masta Killa. Tenete premuto Select e premete X.
Giocare con Xin: nella schermata di scelta del personaggio, selezionate Vs. Mode e scegliete Inspectah Deck. Tenete premuto Select e premete X.
Giocare con Sinesis: nella schermata di scelta del personaggio, selezionate Vs. Mode e scegliete U-God. Tenete premuto Select e premete X.
Giocare con Lecher: nella schermata di scelta del personaggio, selezionate Vs. Mode e scegliete Ol' Dirty. Tenete premuto Select e premete X.
Giocare con Fearmentor: nella schermata di scelta del personaggio, selezionate Vs. Mode e scegliete Rza. Tenete premuto Select e premete X.
Giocare con Cerith: nella schermata di scelta del personaggio, selezionate Vs. Mode e scegliete Gza. Tenete premuto Select e premete X.
Giocare con Otis: nella schermata di scelta del personaggio, selezionate Vs. Mode e scegliete Ghostface Killah. Tenete premuto Select e premete X.
Giocare con Bone Gear: nella schermata di scelta del personaggio, selezionate Vs. Mode e scegliete Raekwon. Tenete premuto Select e premete X.

X-MEN Vs. STREET FIGHTER

Giocare con Akuma: nella schermata di selezione del personaggio, selezionate a scelta Magneto, Juggernaut, Dhalsim o M.Bison e premete Su e Akuma apparirà.
Giocare con Apocalypse: completate il gioco a un livello di difficoltà di 5 o più senza usare continue. Scegliete le modalità Battle o Vs. e selezionate Akuma. Tenete premuto Select per 5 secondi e poi premete un bottone qualsiasi senza mai lasciare Select.
Mosse di Apocalypse:
Forward Dash - Forward + All three punches
He Smash - DB + P
Back Dash - Back + All three punches
Drill - QCF + Fierce P
Power Wave - F, DF, D + P
Fireball - QCF + K
Giocare con Chun-Li (Street Fighter 2): selezionate Chun-Li, premete e tenete premuto Select per 5 secondi e poi premete un bottone qualsiasi senza lasciare Select. Potrete utilizzare Chun-Li con il costume di Street Fighter 2.
Opzioni Extra: nel menu principale premete rapidamente Triangolo, Triangolo, Sinistra, Cerchio, L1. Se fate tutto correttamente apparirà una nuova schermata di opzioni, da cui potrete cambiare parecchi parametri del gioco. Se questo codice non funziona, provate quest'altro: Triangolo, Triangolo, Destra, e L1.
Tag Team in VS. Mode: selezionate Original Mode e iniziate una partita a due giocatori in modalità Vs. Scegliete i vostri personaggi e fate scegliere al vostro avversario gli stessi personaggi, ma invertiti. Per scambiare personaggi durante il gioco, premete contemporaneamente L2 e R2.

A cura di Christian Pettini

Il genere dei racing trova la sua sublimazione sulla grigia meraviglia della Sony. L'offerta di titoli è davvero completa - basta vedere la grandezza del qui presente wanted - ed è in grado di soddisfare le esigenze di tutti i giocatori che desiderano esagerare con l'acceleratore. Quantità vuol sicuramente dire varietà, e così abbiamo giochi di Formula uno, di macchine da Gran Turismo, di veloci navicelle, di motoscafi e anche di mezzi fuori di testa, come camion della spazzatura o locomotive! Da Ridge Racer alle ultime uscite, ecco a voi tutti i giochi di guida disponibili per la PSX.

RACING (prima parte)

I DIECI RACING DA DIMENTICARE PRIMA POSSIBILE

1. Motor Mash
2. Test Drive Off Road
3. Hi-Octane
4. International Moto X
5. Rock'n'Roll Racing 2
6. Ayrton Senna Kart Duel
7. Peak Performance
8. Wreckin Crew
9. Tommy Makinen Rally
10. Jet Rider



LE PISTE PIÙ BELLE

1. Need for Speed IV
2. Ridge Racer Type 4
3. Gran Turismo 2
4. Colin McRae Rally
5. Motor Toon GP 2
6. Test Drive 5
7. C3 Racing
8. San Francisco Rush
9. Total Drivin'
10. Wreckin Crew



I MEZZI PIÙ STRAVAGANTI

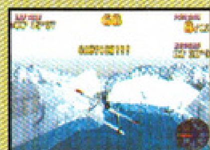
1. Running Wild
2. Motor Toon GP 2
3. Micromachines
4. Felony 11-79
5. Circuit Breakers
6. S.C.A.R.S.
7. Jet Rider 2
8. Buggy
9. Wreckin' Crew
10. Tank Racer



A

AIR RACE
(Acclaim)
MC





Cominciamo la rassegna dedicata ai giochi di guida con un titolo in cui si prende il controllo di un aereo. Si tratta di un prodotto interessante: la giocabilità è buona (il sistema di guida è molto arcade e quindi immediato) e la grafica, tranne un po' di clip, si attesta su discreti livelli. Purtroppo il gioco manca di mordente ed è solamente discreto.
N. Giocatori: 1-2

68

ANDRETTI RACING '97
(Electronic Arts)
MC, DS, NG





Originale gioco di simulazione automobilistica americana. Oltre alla Formula Indy, infatti, è possibile gareggiare a bordo delle Stock-Cars. 16 i circuiti a disposizione, per un prodotto che ancora adesso possiede alcune frecce nel suo arco in termini di grafica e giocabilità. Le auto non sono facili da guidare, specialmente quelle Formula Indy, e questo alza il coefficiente di sfida.
N. Giocatori: 1-2

62

AYRTON SENNA KART DUEL
(Sunsoft)
MC





È un vero peccato che al nome di un campione assoluto quale è stato lo sfortunato campione brasiliano sia stato associato un gioco tutto sommato mediocre. La grafica e la giocabilità non sono niente di speciale, anche se la particolare tenuta di strada dei kart a qualcuno potrebbe piacere. Per poter gareggiare contro il mitico Ayrton si dovrà trionfare per 9 gare consecutive, utilizzando uno dei quattro veicoli a disposizione. Si sarebbe potuto fare di meglio.
N. Giocatori: 1-2

43

AYRTON SENNA KART DUEL 2
(Sunsoft)
MC, LK, NG
Dopo il primo tentativo appena analizzato, ecco un prodotto perlomeno dignitoso. Simulazione del campionato del mondo di kart, propone 13 circuiti che metteranno a dura prova la vostra capacità di regolazione del mezzo, soprattutto quando cambieranno le situazioni atmosferiche. C'è di meglio, ma comunque è decoroso.





N. Giocatori: 1-2

55

B

BOMBERMAN FANTASY RACE
(Virgin)
MC, DS





Un simpatico, colorato e fumettoso contorno (ispirato al mondo del grande Bomberman di Hudson) sorreggono un racing un po' tristanzuolo. La giocabilità non è il massimo (colpa forse della mancata implementazione degli stick analogici del DS, che vibra e basta) e anche la conformazione delle piste non eccita. La difficoltà del gioco è assurdamente alta, tanto più se si pensa che il gioco, che ha un look facile colorato e infantile, sembra accessibile a tutti... Un originale sistema di scelta delle piste e dei racers non salva il gioco da una meritata bastonata.
N. Giocatori: 1-2

65

BUGGY
(Gremlin)
MC, DS





Originale simulazione di corse utilizzanti macchine radiocomandate. Abbastanza divertente e dotato di una buona grafica (addirittura encomiabile la varietà di piste); peccato solo che sia un po' troppo difficile il metodo di controllo delle 16 diverse macchine a disposizione, e che quindi a lungo andare il gioco possa risultare frustrante. Molto simpatico se giocato assieme agli amici.
N. Giocatori: 1-2

61

BURNING ROAD
(Funsoft)
MC, LK, NG





Un mix abbastanza riuscito tra Daytona USA e Sega Rally. Su tre lunghi circuiti (e le loro versioni

LEGENDA DELLE COMPATIBILITA':
NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable
MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = JogCon
AJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse

speculari) più un quarto circuito nascosto, la grafica fila che è un piacere. Buona la giocabilità e la manovrabilità dei mezzi a nostra disposizione. Molto veloce, questo gioco si dimostra anche divertente e dotato di buoni panorami e di numerosi effetti quali neve, ghiaccio, ghiaia e sabbia che influenzano in maniera netta il comportamento e le prestazioni della vettura.
N. Giocatori: 1-2

70

C

C3 RACING
(Infogrames)
MC, DS, NG





La casa transalpina ha realizzato davvero un ottimo gioco, dotato di una grafica molto buona e di un'ottima gestione delle inquadrature. Molto divertente e completo, possiede numerosi tracciati (localizzati in luoghi interessanti) e un buon numero di auto, ottimamente riprodotte, con cui cimentarsi contro amici o contro il computer. Criticabile la scelta di mettere inizialmente a disposizione due sole auto, la Nissan Micra e la Renault Clio, che non sono certamente modelli capaci di accendere la fantasia e gli entusiasmi degli appassionati. Un titolo molto buono da prendere attentamente in considerazione.
N. Giocatori: 1-2

89

CHOCOBO RACING
(Squaresoft)
MC, DS





Localizzato con un ritardo di secoli, anzi millenni, il racing fumettoso (colorato e semplice insomma) targato Square arriva finalmente in Europa. Prendendo spunto dai celebri, teneri bipedi della serie di Final Fantasy, la softhouse nipponica sforna un prodotto che si confronta con Crash Team Racing e gli altri cartoon racing. Purtroppo la qualità non è altissima: le piste sono anonime e poco colorate, il sistema di controllo è debole e il livello di difficoltà si attesta su livelli esageratamente alti. Un flop della Square, pur se in un settore che non è il suo.
N. Giocatori: 1-2

78

CYBERSPEED
(Mindscape)
MC





Gioco futuristico di medio livello che vi lancia a folle velocità in circuiti molto lunghi e complessi su improbabili macchine da corsa che devono evitare ostacoli e avversari. Una specie di Ridge Racer del futuro, in cui le automobili sono state rimpiazzate da strambi veicoli sospesi a un asse centrale che ne limita di molto gli spostamenti. E' proprio questa scarsa maneggevolezza che alla lunga vi scasserà i facioli.
N. Giocatori: 1

56

D

DEMOLITION RACER
(Infogrames)
MC, DS





Un racer che strizza l'occhio a Destruction Derby: come suggerisce il nome, la libertà di distruggere e devastare è alla base di questo prodotto. Correte lungo i dieci tracciati cercando di primeggiare a suon di sportellate; il divertimento è assicurato, anche in single play, dal gameplay esageratamente cafone (o cafonescamente esagerato, fa lo stesso...) e dalla giocabilità precisa e puntuale. La tecnica dei tempi del cucco e una certa mancanza di originalità rovinano un po' il valore di un gioco che comunque è da tener presente per sfogare i propri bassi istinti.
N. Giocatori: 1-2

80

E

EXPLOSIVE RACING
(Funsoft)
MC, LK, NG
Si tratta del seguito di Burning Road; ora possiamo anche guidare delle moto (tra cui un mitico chopper), anche se sono le auto a fare la parte del leone. Il gioco è più fluido e veloce, con una spiccata sensibilità arcade e con circuiti più lunghi e impegnativi. Aumentano anche i pericoli: troveremo infatti auto che corrono contromano e ponti levatoi che aprono improvvisi ostacoli di fronte alle vetture. Qualche passettino avanti è stato fatto e il prodotto è molto buono, ma l'eccellenza ancora è solo potenziale.





N. Giocatori: 1-2

71

F

F1 WORLD GP
(Eidos)
MC, DS, NG





Un gioco che simula la Formula uno senza qualità: ecco in massima sintesi quello che c'è da dire su questo ultimo nato Eidos. Si tratta di una simulazione che offre un buon numero di parametri e scimmiotta il realismo di titoli più blasonati. Tuttavia il motore di gioco è poco soddisfacente, materializzandosi in un modello di guida poco credibile; ad aggravare la situazione in pista c'è un'Intelligenza Artificiale decisamente sotto tono. La tecnica audiovisiva è soddisfacente (ma gli ultimi F1 Psygnosis e EA sono parecchio superiori) e la risposta ai comandi funziona. Ma il gioco rimane basso e l'utenza appas-

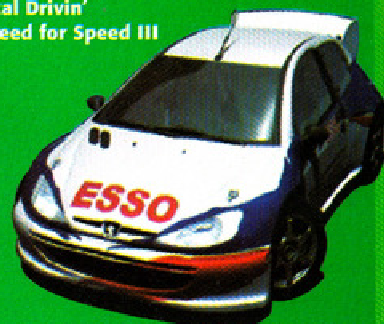
I PIÙ VELOCI



1. Wip3out
2. Wipeout 2097
3. Rollcage
4. Ridge Racer Type 4
5. V-Rally 2
6. Formula One '97
7. Colin McRae
8. Test Drive 5
9. Motorhead
10. Need for Speed III

I PIÙ SPETTACOLARI

1. Destruction Derby 2
2. Driver
3. Test Drive 5
4. Destruction Derby
5. Felony 11-79
6. V-Rally 2
7. Rally Cross
8. Road Rash 3D
9. Total Drivin'
10. Need for Speed III



I MIGLIORI MULTIPLAYER

1. Micromachines (multitap)
2. Wipeout 2097 (link)
3. Circuit Breakers (multitap)
4. Wip3out (split screen)
5. Ridge Racer Type 4 (split screen)
6. TOCA 2 (split screen o link)
7. Destruction Derby (link)
8. Total Drivin' (split screen e link)
9. Supersonic Racers (multitap)
10. Gran Turismo 2 (split screen)



sionata dovrebbe rivolgersi altrove.
N. Giocatori: 1-2

79

FELONY 11-79
(ASCII)
MC, NG





Strano e originale gioco di guida arcade in cui, a bordo di strane auto normali e non (Mini Cooper, camion della nettezza urbana e lussuose limousine), dovremo portare a termine una serie di missioni entro un tempo limite in tre differenti ambientazioni non lineari quali il quartiere di Chinatown a Los Angeles, la città di Parigi durante la notte, oppure Tokyo nell'ora di punta. Ricorda un po' Carmageddon, dal momento che più danni causeremo, più soldi ci verranno versati (coi quali acquistare una delle 19 auto aggiuntive). Divertente e cafone, ha come limite lo scarso numero di circuiti che in un gioco basato su questa meccanica particolare mina la longevità; solo chi si innamora di Felony lo gioca a oltranza per vincere tutte le vetture.
N. Giocatori: 1

86

FORMULA 1
(Psygnosis)
MC, LK, NG



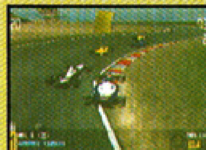


Ottima simulazione del campionato di F1, fece gridare al miracolo al momento della sua uscita. Tutti i circuiti del mondiale (17), 35 piloti tra cui scegliere e 26 monoposto differenti. Il tutto condito da una colonna sonora decisamente esaltante con musiche interpretate da assi della chitarra come Steve Vai e Joe Satriani! Il gioco può essere vissuto in modalità Arcade oppure nella più realistica ed estenuante modalità Grand Prix. Molto indicata la sostituzione del pad con un volante e la modalità che consente di linkare due Play. Uno splendido Platinum ancor oggi validissimo.
N. Giocatori: 1-2

87

FORMULA 1 '97
(Psygnosis)
MC, DS, NG





Probabilmente il miglior gioco sulla Formula 1 mai prodotto per PlayStation, ha sorpreso tutti per l'eccellente risoluzione, la velocità e le prestazioni del suo motore grafico tridimensionale. In modalità Gran Premio le statistiche sono quelle reali della stagione '96/'97, con ogni singola pista perfettamente ricostruita basandosi sui dati reali. Ottimi gli effetti speciali e la telecronaca in italiano, che si uniscono a un'avanzata gestione degli effetti che la pioggia può avere sullo svolgimento di una gara e all'intelligente possibilità di dividere lo schermo in verticale quando si gioca in due. Non comprarlo significa volersi davvero male.
N. Giocatori: 1-2

92

FORMULA 1 '98
(Psygnosis)
MC, LK, DS, NG





Deludente ultimo episodio della serie, segna un sensibile passo indietro sia in termini di dettaglio grafico sia per quanto riguarda la giocabilità.
Il gioco è sempre molto accurato, con le statistiche relative alla passata stagione agonistica, anche se rimane l'amaro in bocca per un passo falso che davvero non ci voleva.
N. Giocatori: 1-2

70

FORMULA KARTS SPECIAL EDITION
(Telstar)
MC, NG





Gioco sulle corse kart. Motore grafico senza infamia e senza lode, che permette di gareggiare in 3D su 9 differenti circuiti. Veloce e discretamente divertente, può essere un buon acquisto: dategli un'occhiata.
N. Giocatori: 1-2

61

H

HARDCORE 4X4
(Gremlin)
MC, LK, DS
Simulazione di gare su strada e fuoristrada, alla guida di alcuni 'mostri' americani dotati di trazione integrale. Sei i circuiti sui quali dover affrontare altri cinque concorrenti. Quattro le visuali di gioco disponibili durante la partita, che si uniscono a una buona grafica abbastanza fluida. Unica pecca è la monotonia nelle azioni e nei panorami che ne fanno un titolo che – alla lunga – potrebbe stancare.





N. Giocatori: 1-2

73

HI-OCTANE
(Electronic Arts)
MC, LK





Scarso gioco sviluppato dalla britannica Bullfrog, in cui ci ritroviamo alla guida di un'auto del futuro in grado di correre... a velocità incredibile?
C'è scritto così sul tachimetro, ma a voi non sembrerà. Serrati i duelli con le auto avversarie controllate dal computer, che non eviteranno scorrettezze che comunque non vi impensieriranno. Buona la grafica soprattutto per quanto riguarda la fluidità ma pessima varietà dei circuiti. Nella norma la giocabilità, scarsissimi il coinvolgimento e il fattore divertimento. Una punizione, non un gioco...
N. Giocatori: 1-2

31

HONDA CASTROL SUPERBIKE
(Electronic Arts)
MC, DS, NG





Siete alla guida di un'Honda (a proposito, uno dei limiti del gioco è che non potete guidare altre moto: ma che vi frega quando avete la migliore?) e affrontate un campionato contro altri agguerriti centauri.
La competizione riprodotta è quella del campionato Superbike; la grafica delle piste, fedelmente replicate, è abbastanza buona, purtroppo la velocità elevata implica un sacrificio a livello di dettaglio. Il buon realismo soddisferà gli esperti, mentre i neofiti abbisognano di un certo periodo di allenamento. Ma infatti non manca una sezione training!
N. Giocatori: 1-2

79

HOT WHEELS
(Electronic Arts)
MC, DS





Ricordo bene la prova che feci di questo prodotto: rimasi colpito dalla velocità e dal disimpegno offerti da questo gioco. La giocabilità e l'immediatezza sono le principali qualità di questo giochino semplice e spensierato, in cui l'alta velocità ben si sposa con un sistema di controllo permissivo. Le piste sono colorate e scorrono fluide, ma il resto della tecnica lascia a desiderare: bassa risoluzione, texture acide e granulose.
Ogni tanto si genera 'a little confusion' (come è nello stile del gioco e delle macchinine che danno la licenza), ma Hot Wheels si lascia giocare senza pensieri.
Un buon acquisto per chi cerca divertimento veloce e fantasiosa spericolatezza.
N. Giocatori: 1-2

73

I

IMPACT RACING
(JVC)
MC, LK



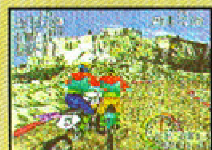




Corsa di vetture nel futuro con elementi di azione e combattimento, che però non raggiunge i vertici del suo genere.
I cinque veicoli a disposizione sono pressoché identici, con armamenti di base un poco differenti e ricariche e armamenti da raccogliere lungo il percorso, ma che spesso non servono: infatti lo scopo, più che di creare un'allegra carneficina, è quello di arrivare nel minor tempo possibile ai vari check-point.
Dopo alcune ore di gioco vi potreste accorgere di una certa mancanza di spessore e profondità. Comunque buona la grafica.
N. Giocatori: 1-2

72

INTERNATIONAL MOTO X
(TWI)
MC





Vecchio gioco di motocross che già all'epoca della sua uscita non aveva destato particolari entusiasmi. A un gran numero di circuiti (ben quaranta!), non si affianca né una giocabilità di particolare rilievo, né una grafica significativamente incisiva. Il motore 3D, a voler essere generosi, è deprimente (vi clippa fino a sotto le ruote). Splendida invece l'idea di permettere ai giocatori di crearsi le proprie piste con un apposito editor.
N. Giocatori: 1-2

34

J

JEREMY MC GRATH SUPERCROSS '98
(Acclaim)
MC







Buon gioco simil-arcade basato sul campionato supercross. Con potenti moto potrete lanciarvi in incredibili balzi e spericolate evoluzioni. Motore grafico più che buono, ottimo sonoro e giocabilità nella media lo rendono un titolo indicato agli appassionati. Ottimo l'editor, versatile anche se non potente, grazie al quale potrete creare diaboliche piste.
N. Giocatori: 1-2

73

JET RIDER
(Sony)
MC





Conosciuto anche come Jet Moto, possiede percorsi acquatici e grafica molto buona (soprattutto nei riflessi) per un gioco che dà il meglio di sé nella modalità a due giocatori. Ampia scelta di settaggi, con i quali potrete scegliere tra una ventina di team l'accoppiata moto+pilota che più vi aggrada, e che risulteranno differenti per velocità, accelerazione, manovrabilità e potenza del motore. I circuiti sono dodici, lunghi, sinuosi e ricchi di ostacoli e di trabocchetti. Peccato che manchi un buon sonoro (al contrario, le musiche sono splendide) e che sia riscontrabile una certa trascuratezza in alcuni aspetti della grafica che ne condizionano pesantemente il voto finale.
N. Giocatori: 1-2

56

JET RIDER 2
(Sony)
MC, DS





Conosciuto anche come Jet Moto 2, è un secondo episodio davvero estremo, con azioni di corsa per chi non soffre gli effetti del mal di mare. A cavallo di un veicolo molto agile e potente, a metà tra una motocicletta e un jet ski, dovrete affrontare lunghi e sinuosi percorsi che vi obbligheranno a spericolate acrobazie nel tentativo di evitare i molti ostacoli disseminati lungo il percorso. Canyons, parchi naturali, cascate, vulcani e abissi senza fondo sono solo alcune delle difficoltà da superare lungo i dieci circuiti a disposizione. Ottima la fisica dei veicoli che consentono derapate mozzafiato tra coreografici schizzi d'acqua.
N. Giocatori: 1-2

80

K

KILLER LOOP
(Crave Entertainment)
MC, DS





Mai vi doveste stufare di Wipeout, ad attendervi c'è questo Killer Loop... Che pure vive di luce propria, replicando sì l'ambientazione futuristica e la grande velocità dei tre blockbuster by Psygnosis, ma anche offrendo interessanti soluzioni estetiche (le ambientazioni su differenti pianeti conferiscono varietà e piacevolezze estetiche) e a livello di gameplay. La velocità è assoluta, il controllo sui mezzi è altrettanto soddisfacente seppur non immediato e forse un filino troppo tecnico. Un ottimo prodotto, consigliato a chi ama le folli e violente corse del futuro.
N. Giocatori: 1-2

87

L

LEGO RACERS
(Lego Multimedia)
MC, DS





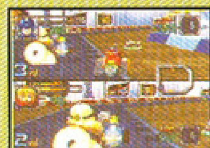
Un altro racing fumettoso arriva sulle nostre PSX che, nell'ultimo periodo, sono state invase da titoli che cercavano di emulare il nintendoso Mario Kart. Le macchinine cubettose (e ci mancherebbe...) e le locazioni delle costruzioni più tipiche della serie di giocattoli confezionano un prodotto dotato di buon carattere. Purtroppo il gioco non è semplice, le gare sono poco interessanti per via di percorsi troppo lunghi e soprattutto la guidabilità della vettura è troppo rigida e poco immediata. Peccato, perché l'ambientazione è notevole e la grafica si attesta su livelli onesti.
N. Giocatori: 1-2

71

M

MEGAMAN BATTLE & CHASE
(Infogrames)
MC





Sull'onda di Super Mario Kart, anche il popolare Megaman di MegaDriviana memoria si cimenta con un gioco di corse di gusto cartoon contro una decina di suoi nemici storici. Buona dose di humour e motore grafico 3D passabile. Le piste sono oltre 32 tra circuiti ufficiali e circuiti bonus, ma non si raggiungono particolari vette di divertimento. Se avesse avuto l'opzione link o Multi Tap sarebbe stato sicuramente meglio.
N. Giocatori: 1-2

58

MOBIL ONE RALLY CHAMPIONSHIP
(EA Sports)
MC, DS, NG





Un hit PC raggiunge la dea grigia, ma nel tragitto perde la sua verve grafica. MORC non è un buon gioco di rally: alla buona riproduzione delle vetture (deformazioni da incidenti comprese) si lega uno scrolling incerto. La varietà dei circuiti è notevole, anche sottolineata da texture di buona realizzazione. La guidabilità non è ottimale, il feeling e la sensazione di guida infatti si attesta su bassi livelli. I tanti tracciati e le modalità di gioco interesseranno quindi solo i più tenaci e quelli che possono passare sopra ai difetti suesposti.



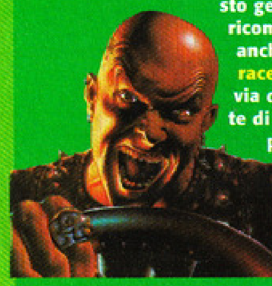
N. Giocatori: 1-2

79

MONACO GP2 RACING SIMULATION
(Ubi Soft)

CORRI TU CHE CORRO ANCH'IO

Il genere dei racing games è a dir poco vastissimo: in questa grande famiglia sono compresi infatti tutti i giochi in cui si corre! Dal momento che, fondamentalmente, il 'Gas' è l'unico elemento in comune, abbiamo giochi di Formula uno accanto a racing con mezzi futuristici, simulazioni esasperate (tipo i celeberrimi Gran Turismo uno e due) vicino a giochi di guida assolutamente disimpegnati quali Crash Team Racing o Micromachines; e quest'ultimo offre persino una visuale non in prima persona! Ma comunque, non tutti i giochi in cui si corre possono definirsi racing: per esempio, Ray Tracers è un titolo compreso fra gli arcade (nonostante si controlli una macchina) perché l'elemento della guida passa in secondo piano rispetto all'oggetto del gameplay. Invece, sebbene non offrano tempi, concorrenti o piste predefinite, Driver e Felony vengono considerati racing per via del modello di guida, molto curato. Tuttavia, non solo i giochi che hanno un modello di guida fedele e realistico sono driving games; in questo genere infatti ricomprendiamo anche i cosiddetti racer fumettosi per via della componente di sfida e della presenza dei tracciati. E Carmageddon dove lo mettiamo? La discussione è quindi aperta...



ARCADE O SIMULAZIONE? QUESTO E' IL PROBLEMA

I racing games possono essere divisi in due grandi categorie: quelli tosti e quelli meno seri. Nei primi rientrano le cosiddette simulazioni di guida, ovvero quei giochi che replicano le condizioni fisiche di una macchina vera. In questo genere di prodotti, la fisica dei veicoli è studiata con particolare attenzione e le reazioni alle sollecitazioni di chi guida o dell'ambiente sono rispettate secondo regole realistiche.
Le vetture offerte sono spesso la riproduzione di modelli esistenti e l'aderenza alla realtà è estetica e sostanziale, nel senso che sono rispettate le caratteristiche della macchina: tenuta di strada, accelerazione ecc. L'interesse di questi giochi risiede proprio nella loro comune difficoltà; è infatti richiesto un certo periodo di adattamento per poter controllare i bolidi simulati. Al contrario, i driving 'meno seri' sono anche noti come Arcade racing e sacrificano il realismo in nome dell'immediatezza.



Qui l'esperienza di guida è semplificata, talvolta umiliata, per far correre praticamente tutti. Le difficoltà non riguardano certo l'apprendimento (guidare è facile e immediato) bensì ineriscono la sfida, contro gli avversari o il tempo. Chi ama i titoli del primo genere, spesso etichettati come 'giochini', i vari racing arcade più disimpegnati (Crash Team Racing o Circuit Breakers, tanto per citare due giochi che comunque sono oggettivamente dei veri capolavori). Ma anche chi guida senza volersi preoccupare dei parametri di una simulazione (il tipo di gomme, i rapporti del cambio, l'escursione degli ammortizzatori ecc.) probabilmente disprezza i vari TOCA e Gran Turismo tacciandoli di eccessiva complessità. Comunque la PlayStation, con la sua poderosa offerta di racing di ogni tipo, è in grado di soddisfare praticamente ogni utenza, da chi guida come mia madre a chi emula Schumacher. Forza, ce n'è per tutti i gusti, scegliete il vostro gioco!

MC, LK, DS, NG
Un buon gioco di Formula uno è questo Monaco GP2 eccetera. Soprattutto la giocabilità, un eccellente compromesso tra realismo e immediatezza (tipico problema che si complica quando i mezzi da riprodurre sono vetture di Formula uno), è degna di lodi. Le opzioni di modifica alle vetture, numerose e utili, aggiungono molto a un gioco la cui sostanza merita di essere approfondita fino in fondo. Purtroppo, ciò che non è sostanza è poco curato: la grafica, pur nitida, è abbastanza deludente, compresa quella delle sezioni di contorno.





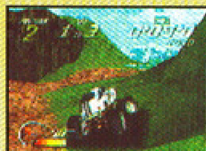


N. Giocatori: 1-4

91

MONSTER TRUCKS
(Psygnosis)
MC

Riciclo dello stesso motore grafico di Destruction Derby, con poche migliorie tecniche e meno ispirazione creativa. A bordo di mezzi dotati di giganteschi pneumatici scolpiti dovremo percorrere alcuni circuiti abbastanza piatti e senza particolari trovate. Ottima la manovrabilità dei fuoristrada, con cui, più che arrivare primi, sarà divertente far uscire di strada gli avversari. Effetti grafici nella norma e sonoro non particolarmente esaltante chiudono il quadro di un gioco che è come una ciambella senza buco.







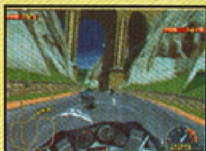


N. Giocatori: 1

63

MOTO RACER
(Electronic Arts)
MC, DS







Splendido gioco di moto, viaggia a velocità impressionante sia su strada (modalità pista) che su terreno sconnesso (modalità cross). Il gioco è molto divertente, grazie a un'ottima maneggevolezza delle varie motociclette e a una grafica veloce e ben colorata. Sei i percorsi con cui cimentarsi, lunghi e spettacolari. Semplice e immediato da giocare, si distingue per l'ottima fisica delle moto. Nell'opzione a due giocatori diventa decisamente entusiasmante, sia che sfrecciate in pista, sia che vi inseguiate saltando da una cunetta all'altra in un circuito da cross.
N. Giocatori:

87

MOTO RACER 2
(Electronic Arts)
MC, DS
Secondo episodio che si rivela un po' sottotono rispetto ai prodotti realizzati dalla concorrenza. Molti i tracciati disponibili, così come molte sono le moto a disposizione. La grafica è accurata e la fisica dei mezzi si rivela molto divertente. Peccato manchi quel pizzico di "non so che" che trasforma un buon gioco in un capolavoro.



N. Giocatori: 1-2

80

MOTORHEAD
(Gremlin)
MC, DS









Ottimo gioco di corse dotato di un motore grafico tridimensionale davvero eccellente. Anche se la grafica delle varie auto avrebbe potuto essere un poco più curata, il gioco si distingue per fluidità e ricchezza dei fondali. Ottimi gli effetti di illuminazione per le gare in notturna. Efficacissima la fisica della nostra auto, che ci consentirà letteralmente di decollare se affronteremo le cunette a velocità eccessiva. Molto buono il controllo via pad: la risposta al dual shock in particolare è fenomenale. Se amate corse travolgenti e adrenaliniche, questo è il titolo che fa per voi.
N. Giocatori: 1-2

87

MOTOR MASH
(Ocean)
MC, MT
Titolo deprimente che rubacchia qua e là delle idee carine, mettendole però insieme in maniera confusa e deludente. La grafica è accettabile per dettaglio e fluidità, ma il fattore divertimento latita.
Dopo qualche gara la noia si farà prepotentemente strada. Il gioco cerca di scimmiottare Micro Machines V3 e Supersonic Racers senza riuscirvi. Se ve lo tirano addosso, evitatelo.
N. Giocatori: 1-4

28

MOTOR TOON GRAND PRIX 2
(Sony)
MC, LK, NG







Secondo episodio della serie che mette in pista

automobili a cartoni animati sulla falsariga di Supermario Kart (per Nintendo).
Otto sgangherati veicoli e tredici circuiti 3D con bonus sparsi dappertutto rendono questo titolo molto divertente e di grande immediatezza; tuttavia, il gioco non è certo facile e necessita di una certa tecnica per essere domato.
La grafica dei tracciati è inquietante: colorata oltremodo, presenta gli effetti di trasparenza più belli che si siano mai visti.
N. Giocatori: 1-2

89

N

NASCAR '96
(Electronic Arts)
MC, NG
Primo episodio di una serie che ormai è un punto fermo del mercato, è la fedele simulazione del campionato americano NASCAR, che utilizza per le gare le stock-cars, cioè auto di serie pesantemente modificate. Buona la grafica anche se un po' scattosetta. Controllo dell'auto non propriamente perfetto, comunque bilanciato da una buona varietà di auto, regolazioni e circuiti. Può valer la pena il noleggio se si è davvero degli appassionati.

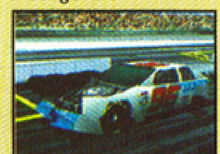




N. Giocatori: 1

70

NASCAR '98
(Electronic Arts)
MC, DS, NG
Secondo episodio della serie con molte innovazioni e migliorie. Il gioco offre ben 17 circuiti di cui nove misti e otto ovali. I giocatori potranno scegliere tra ventiquattro team reali; fedele è la riproduzione di auto e piloti reali del campionato 1997.
La tenuta di strada delle autovetture può essere pesantemente modificata, variando elementi quali la pressione dei pneumatici o il carico aerodinamico. Ciò che più colpisce è il realismo di gioco, merito degli effetti grafici e del grande audio, che sfrutta effetti sonori di motori, box e pubblico registrati dal vivo durante le gare. Per gli appassionati del genere.



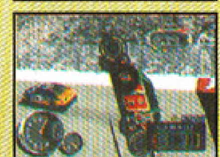


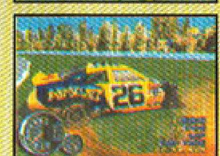
N. Giocatori: 1-2

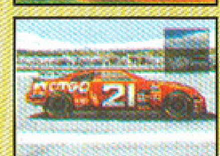
75

NASCAR '99
(Electronic Arts)
MC, DS, NG







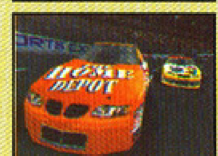


Il terzo episodio della serie è un titolo molto consigliabile agli appassionati delle corse americane del campionato NASCAR ma anche agli appassionati di giochi di guida 'tosti', dotati di una veste grafica magari non bella ma arricchiti da tanta sostanza. Sono presenti le auto che hanno partecipato alla scorsa edizione del campionato. La grafica è un grosso passo avanti, dal momento che sfrutta l'alta risoluzione. Ottimo come sempre il sonoro, che offre nuove registrazioni dei rumori reali presi dal vivo. Buono, anche se talvolta incomprensibile, il commento dei telecronisti americani. Splendida idea quella di poter ascoltare anche le comunicazioni trasmesse al pilota dal capo meccanico.
N. Giocatori: 1-2

79

NASCAR 2000
(Electronic Arts)
MC, DS, NG







L'ultimo Nascar è un prodotto in linea con i predecessori: si tratta di un racing game che bada alla sostanza.
La tecnica grafica è abbastanza disonesta, il gioco clippa infatti in modo notevole e si registra un calo rispetto a quanto mostrato dall'edizione '99.
La giocabilità è buona, merito di un sistema di guida abbastanza immediato. Tuttavia il gioco è stato semplificato rispetto al prequel, e ora risulta un bel po' più arcade. Le molte modalità di gioco possono renderlo un prodotto interessante per gli appassionati, ma il grande pubblico, ragionevolmente, opterà per giochi dotati di maggior appeal.
N. Giocatori: 1-2

76

NEED FOR SPEED
(Electronic Arts)
MC, NG



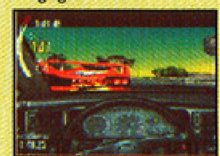




Primo episodio di una serie che ha fatto storia. Si tratta di un gioco molto 'tecnico', che premia la pulizia di guida al posto di scodate, frenatone e derapate, così in voga in altri prodotti concorrenti. Sono molto divertenti sia la modalità arcade che quella più propriamente simulativa, dal momento che i dieci percorsi su cui cimentarsi a bordo di potenti gran turismo sono realizzati davvero bene. Un titolo vecchiotto ma tuttora valido.
N. Giocatori: 1-2

76

NEED FOR SPEED 2
(Electronic Arts)
MC, NG
Otto auto nuove di zecca tra cui la Ferrari F 50, la McLaren F1 e la Lotus GT1, otto nuove piste e uno splendido filmato introduttivo non bastano a bilanciare una grafica disastrosa e pixellata che fanno compiere un deciso passo indietro rispetto al primo episodio. I fondali sono poco curati, le macchine possiedono meno dettagli e mancano alcune di quelle raffinatezze grafiche che avevano tanto entusiasmato. Addirittura, il gran filmato di introduzione potrebbe far pensare a un paravento dietro cui cercare di nascondere le varie magagne...









N. Giocatori: 1-2

69

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT
(Electronic Arts)
MC, DS, NG







Ora la serie si riscatta con un gioco di guida mozzafiato. Potrete guidare una nutrita serie di dream cars su numerosi tracciati ricchi di effetti speciali realizzati grazie all'utilizzo dell'alta risoluzione. Le piste sono molte (e il numero sale grazie a quelle da sbloccare e quelle nascoste) e il bello è che potete correrle, a scelta, anche nell'altro senso, a specchio (ovvero con le curve invertite) e a specchio contromano! Una nutrita squadra di poliziotti della stradale, poi, ci costringerà a sperìcolate fughe per evitare multe o eventuali ritiri della patente. Molto divertente e longevo grazie alle tante interessanti modalità e al numero di piste, di vetture e di segreti.
N. Giocatori: 1-2

89

NEWMAN HAAS RACING
(Psygnosis)
MC, NG, DS









Gioco a metà tra la simulazione di guida seria e il gioco arcade, ricrea le serrate competizioni della formula Indy americana mettendo il giocatore al posto di guida di una delle vetture più competitive e performanti. Più che buona la grafica e ottima la maneggevolezza della monoposto, che sarà impegnata sia sui velocissimi circuiti ovali, sia sui per noi europei più consoni circuiti cittadini. Se piace il genere, un noleggio non ci starebbe male.
N. Giocatori: 1-2

78

DI ANDREA NICOSIA

Urban Chaos

La mamma di D'arci l'aveva detto: "Fai la cacciatrice di dinosauri o l'archeologa avventuriera". Ma lei no, aveva deciso di intraprendere la vita più tranquilla del poliziotto... Bisogna sempre dare retta alla mamma...



ESERCITAZIONE FISICA

Muovetevi appena avete il controllo di D'arci: il cronometro infatti inizia a correre fin da subito. I primi ostacoli sono **pareti basse**. Premete il tasto **corsa** per scalare automaticamente le prime due; per la terza, più alta, dovrete arrivarle ai piedi, premere **corsa** e saltare.

Superata la terza parete, correte su per le scale e arrampicatevi sulla sporgenza successiva, sempre utilizzando la corsa e saltando al momento giusto.

Continuate a correre e saltare al momento giusto per superare gli ostacoli. Arrivati in cima alla struttura troverete una **rete di metallo**. Scavalcatela: vi troverete in un'area tipo magazzino. Correte in avanti, verso una colonna formata da **due casse sovrapposte**: scalate la prima e poi salite sulla seconda.

Correte attraverso l'apertura nel muro dietro le casse e lasciatevi cadere dalle casse dall'altra parte. Continuate attraverso il buco nella parete. Non buttatevi giù dal bordo, saltate e aggrappatevi al **cavo** sopra di voi. D'arci si aggrapperà e si lascerà scivolare verso il basso.

Atterrerete ai piedi di una **scalinata**; dietro questa ci sono due linee di casse, perpendicolari rispetto a voi. Senza rallentare, correte su per le scale e saltate prima su una linea di casse e poi sull'altra. Dalla seconda linea di casse, saltate verso la parete con la rete e arrampicatevi, sempre tenendo premuto il tasto **corsa**.

Dalla cima della parete saltate da una colonna di casse all'altra fino a raggiungere la parete successiva. Se cadete potete usare una delle colonne di casse per arrampicarvi, ma vi costerà preziosi secondi. Arrivati sulla parete, vi troverete davanti una serie di stretti **ponti**. Anche qui, cadere vi farà perdere tempo prezioso per arrampicarvi nuovamente.

Superati i ponti, vi troverete davanti una **torre** piena di ponteggi. Dovete correre lungo i **ponteggi**, individuando i più alti per arrampicarvici sopra. Dovete arrivare alla piattaforma con l'**interruttore**. La strada è piuttosto diretta, ma dovete fare attenzione a non cadere. Arrivati in cima, correte all'interruttore e premetelo con il tasto **azione**.

ESERCITAZIONE DI COMBATTIMENTO

Iniziate a tirare un po' di pugni e calci per familiarizzarvi con i controlli. Poi, imparerete come scattare e fare una **scivolata**. Apparirà un sospetto sul vostro GPS: correte fin da lui e premete **calcio** all'ultimo momento, senza lasciare il pulsante della corsa.

Lo atterrerete con una scivolata.

I successivi due sospetti li dovrete mettere fuori combattimento con un **triplo pugno**; seguite le istruzioni per portare a termine il compito.

Il prossimo sospetto andrà steso con un **triplo calcio**: la meccanica è sempre la stessa.

Ora che avete le basi, potrete provare un **arresto**. Non vi verrà detto come stendere il prossimo sospetto, ma vedrete che non è difficile. Una volta che è a terra, mettetevi sopra di lui e premete il tasto **azione** per ammanettarlo.

Ora dovrete vedervela con più avversari contemporaneamente, per imparare a colpire ai lati e all'indietro. Raggiungete i sospetti e occupatevi prima di quelli ai lati e alle vostre spalle.

Per colpirli, spostatevi nella loro direzione e premete un **tasto di attacco** senza lasciare il pulsante direzionale.

Lasciate per ultimo

il sospetto davanti a voi. Questo lo dovrete atterrare con una presa: camminate verso di lui premendo **Su** sul D-Pad e quando siete vicini premete **pugno** senza lasciare il pulsante direzionale. Effettuerete una presa; a questo punto, per immobilizzarlo, potete premere nuovamente **pugno**, oppure **calcio**. La vittima si libera dopo uno o due secondi, quindi non perdete troppo tempo. Atterratelo e finirete la simulazione di combattimento.

SCUOLA GUIDA

Guidare un'auto non è difficile, guidarla in fretta e con precisione sì. Per superare la prova dovrete completare per **tre volte** il percorso, evitando di colpire i coni, in un minuto e mezzo.
Non cercate di superare la prova al primo tentativo, fate prima tutta la pratica che vi serve. Entrate in auto avvicinandovi e premendo il tasto **azione**.
Andate avanti premendo **Su**, **Pugno** o **Corsa**, rallentate, frenate e andate in retromarcia con **Giù** o **Calcio**. Con il pulsante di **salto** attivate e disattivate la modalità inseguimento, in cui accelerate più velocemente. Dirigetevi verso la prima curva e affrontatela rallentando.
La seconda, invece, prendetela slittando: anziché rallentare, frenate decisamente all'ultimo momento e guidate l'auto nella scivolata. Quando siete rivolti nella direzione giusta, lasciate sterzo e freni e accelerate a fondo. Affrontate anche le altre due curve slittando. Questa manovra vi tornerà utile per prendere curve strette ad alta velocità. Quando vi sentite sicuri della vostra guida, riprovate il test utilizzando la modalità **inseguimento**. Una volta impratichiti con i controlli, sarà agevole superare il test entro il limite di tempo.

RTA

Dirigetevi verso l'auto: vedete la sua posizione sul GPS.
Per arrivarci, uscite dal parcheggio della stazione di polizia, girate a **destra**, andate verso l'angolo opposto dell'isolato e girate di nuovo a **destra**.
L'auto è alla fine dell'isolato, sull'altro lato della strada. Attraversate con cautela la strada e avvicinatevi alla macchina. Ascoltate il messaggio radio e salite a bordo.
Ripercorrete in auto la strada che avete fatto per arrivare fin qui. In prossimità del **parcheggio** arriverà un altro messaggio radio e apparirà la posizione del sospetto sul GPS. Un altro indicatore apparirà appena lasciate la macchina al parcheggio: c'è stato un tentato omicidio e un amico della vittima è un testimone.
Dato che il livello finisce appena arrestate il primo sospetto, lasciatelo per ultimo e seguite l'**indicatore giallo** sul vostro GPS. Tornate nel punto dell'incidente del taxi, superatelo, andate a **sinistra**, superate l'entrata del parco e attraversate la strada. Entrate nel vicolo che taglia l'isolato, superate l'angolo e troverete uno spiazzo con dei curiosi. Parlate con la donna e apparirà un **indicatore rosso**: seguitelo. Lasciate il vicolo, andate a **destra**, attraversate la strada, arrivate alla fine dell'isolato e girate a **sinistra** all'incrocio. Scendete lungo l'isolato, attraversate la strada e cercate un **vicolo**.
Il vostro uomo si trova qui, atterratelo e frugatelo: troverete una **pistola** e un **kit medico**. Riapparirà un **indicatore verde** sul GPS: si muove, seguitelo. Quando lo raggiungerete il sospetto proverà a spararvi: sparategli con la pistola che avete appena preso e finirete il livello.

IL SALTO

Iniziate la missione conversando con un ufficiale anziano e fate attenzione al suggerimento che dà D'arci alla fine del discorso. Lasciate il commissariato, andate a **destra** dopo il parcheggio e andate alla fine dell'isolato. Ancora a **destra** e seguite l'**indicatore blu** fino alla Brooks Tower. Mentre camminate verrete informati via radio che un ufficiale, Miles, ha lanciato una richiesta d'aiuto. Apparirà un **indicatore rosso** sul GPS. Attraversate la strada, andate a **destra**, superate il **parco** e oltre la strada successiva vedrete una piccola folla radunata. Attraversate e andate a **sinistra**, seguite l'isolato e quando incontrate un vicolo alla vostra **destra** entrateci: incontrerete Miles che vi informerà della situazione.
Lasciate Miles, continuate a seguire l'isolato e incontrerete la **prostituta** ferma sotto un lampione. Apparirà un **indicatore verde** sul GPS, seguitelo fino a un vicolo vicino a Lime Street. Il vicolo è alla vostra **destra**, il ladro è dentro. Mettetelo fuori combattimento ed entrate nel vicolo, seguitelo e troverete l'auto. Arriverà Miles a ringraziarvi; vi ha lasciato dei power-ups fuori dal vicolo, ricordate di prenderli.
Ora, occupatevi del **saltatore**. Dirigetevi verso il vicolo in cui avete incontrato Miles; incontrerete un poliziotto vicino a una **scala** che porta sul tetto, salite. Il suicida si trova dall'altra parte di questa serie di tetti, ma se andate direttamente da lui si butterà. Andate a **destra** e poi verso di lui, salite sulla piattaforma successiva e andate a **sinistra** anziché continuare verso l'aspirante suicida.
Troverete dei **power-ups**: prendeteli e salite la scala che trovate qui.
Altro power-up e altra scala: salite anche questa. Seguite il camminamento e troverete un'altra scala, salite e sarete in cima al palazzo. Individuate i **cavi** che vanno verso il suicida, saltate, afferrateli e scivolate verso di lui. Atterrerete accanto a lui spaventandolo, ma non salterà.

CACCIA ALLE ARMI

Deeks è da qualche parte nel parco, l'**indicatore blu** sul vostro GPS. Andate lì.e fate attenzione: vedrete apparire un altro indicatore, **rosso**, sulla sinistra dello schermo del GPS. Questi teppisti appaiono più o meno casualmente, vi capiterà di incontrarne altri. Prima di andare al parco, sistemate lui. Giratevi e raggiungete la fine dell'isolato, attraversate la strada e andate a **sinistra**. Scavalcate la cancellata e salite sulla **scala** che si trova nell'angolo destro. Sistemate il teppista e prendete la **mazza** e il **kit medico**. Tornate indietro ed entrate nel parco.
Non sapete dove sia esattamente Deeks. Se iniziate a chiedere in giro vi parleranno di un matto che gira lì intorno, ma non è lui. Deeks è dalla parte opposta del parco rispetto a dove siete entrati voi, in un avvallamento. Parlategli e vi darà una traccia per ritrovare la **pistola**. E' dietro della spazzatura in un vicolo. Il vostro GPS vi indicherà la posizione con un **indicatore rosso**. Mentre vi recate sul punto, appariranno altri indicatori rossi: sono teppisti che si trovano sui tetti. Una volta arrivati nel vicolo giusto, guardate dietro il **bidone della spazzatura** nell'angolo alla vostra **sinistra**: la pistola è lì. Appena la raccogliete, il quartier generale vi informerà via radio della presenza di un uomo armato nella vostra zona; dovrete arrestarlo. Apparirà come un **indicatore blu** sul GPS, seguitelo. Mentre procedete sentirete un ubriaco che dalla cima di un palazzo vi predice qualche sorta di disastro. Salterà giù dal tetto, se vi avvicinate e parlate con lui vi consegnerà un **kit medico**.
Seguite l'**indicatore blu** fino alla posizione dell'uomo armato, poco oltre l'entrata del parco. Potrete spararagli con la pistola che avete raccolto o atterrarlo a pugni, come preferite. Mentre vi apprestate a sistemarlo, arriverà un'altra chiamata che vi ordina di spostarvi in un'altra zona. Prima sistemate l'uomo armato, poi seguite l'**indicatore verde** sul vostro GPS.
Arrivati in zona, vedrete due sospetti nel patio. Avvicinatevi



cautamente o proveranno a scappare. Potete sistemarli come preferite, sparando o combattendo a mani nude. Fate attenzione ai civili in zona e tenete presente che i sospetti sono armati di coltelli. Appena sistemate il primo, il secondo potrebbe scappare. Se lo fa, seguite l'**indicatore giallo e rosso** sul vostro GPS per raggiungerlo. Quando avrete sistemato i due sospetti, tornate alla stazione di polizia per completare la missione.

PROBLEMI NEL PARCO

Uscite dalla stazione e andate verso la posizione assegnata. Fate caso al vostro radar: appariranno alcuni **indicatori rossi**. Uno di loro inizierà a pulsare: un membro di qualche banda si si sta avvicinando. Questo tizio non è particolarmente veloce, ma è armato con una pistola, quindi non lo sottovalutate. Atterratelo e prendetegli la pistola. Proseguendo lungo la vostra strada verrete aggrediti da altri due teppisti, stavolta disarmati. Dopo che li avrete sistemati entrambi, perquisiteli e raggiungete il parco. Verrete attaccati nuovamente, ma anche questo tipo disarmato non rappresenta un problema. Arrestatelo e perquisitelo, poi entrate nel **parco**. Seguite l'**indicatore giallo** sul vostro GPS. Potreste venire attaccati da uno o due teppisti mentre vi muovete, fate attenzione. Sistemateli e perquisiteli.
Il problema che vi era stato segnalato si trova nell'angolo all'estrema **sinistra** del parco: si tratta di tre gangster nascosti da quelle parti. Attaccateli e metteteli fuori combattimento; potete usare la pistola, se volete. Fate attenzione mentre combattete: potrebbero arrivare altri teppisti a dar man forte ai tre che state affrontando.
Apparirà un tipo misterioso, ma prima che possiate fare qualcosa sbucheranno quattro Wildcats che vi attaccheranno. Il tipo misterioso li combatterà insieme a voi.
Se usate la pistola fate attenzione a non colpire il tipo che vi sta aiutando. Finito il combattimento, parlerete con il tipo, Roper McIntyre, e la missione finirà.

GATE-CRASHER

I tre indicatori che appaiono sul vostro GPS indicano: il luogo d'incontro dei capi quello **blu**, l'entrata principale dello stadio quello **rosso** e l'entrata secondaria quello **giallo**. Pochi secondi dopo apparirà un altro **indicatore rosso**. È un malvivente che si sta avvicinando: atterratelo e prendetegli la **pistola**. L'entrata principale dello stadio pullula di malviventi, per cui entrate dal retro. Avrete una breve discussione con l'impiegato alla porta. Apparirà un **indicatore verde** che indica la posizione di Wild Bill: seguitelo.
Appena arrivati davanti al **night club** fate attenzione, potrebbe arrivare un gangster che apre il fuoco contro di voi. Se questo accade, sparategli. Entrate nel club e parlate con il tipo che osserva la pista da ballo, vi fisserà un incontro con Wild Bill in un ristorante chiamato Posheenos. L'**indicatore verde** ora mostrerà la posizione di questa nuova destinazione. Seguite l'indicatore; lungo la strada verrete aggrediti da un Wildcat: mettetelo fuori combattimento e perquisitelo. Raggiungete il **ristorante**.
È possibile che veniate attaccati ancora mentre vi avvicinate, ma non è detto. Sicuramente ne troverete due nei pressi del ristorante che vi diranno che non siete bene accetti da quelle parti. Sono armati di pistole, non fatevi impressionare e metteteli fuori combattimento.
Andate alla cancellata, scavalcatela e andate a **sinistra**. Ancora a **sinistra** su per le scale e arriverete al ristorante: l'entrata è sul lato **destro**. Entrate e parlate con il proprietario, che vi dirà dove trovare Wild Bill. Andate a parlargli.
Dopo che sarete riusciti ad avere l'autorizzazione per entrare allo stadio, arriverà una chiamata dalla centrale: un tipo armato sta sparando sui passanti, dovete fermarlo. Il nuovo obiettivo apparirà come un **indicatore blu scuro** sul GPS. Seguite le indicazioni, raggiungetelo e sistematelo prima che faccia del male ad altri passanti. Fate attenzione: alcuni Wildcats potrebbero venire in suo aiuto. Tornate all'entrata posteriore dello stadio. Potreste incontrare altri Wildcats lungo la strada, sistemateli e perquisiteli tutti.
Entrate nello **stadio** e seguite la strada, arriverete a un vicolo cieco. Verrete attaccati da un Wildcat armato di mazza, mettetelo fuori combattimento. Tornate indietro, girate l'angolo e superate le **casse**. Vedrete due bidoni dell'immondizia, saltate su quello nell'angolo e da lì sulla piattaforma. Seguite la piattaforma fino all'angolo e saltate oltre il vicolo sul tetto dell'edificio successivo. Arrampicatevi fino al prossimo palazzo, correte fino alla parete in mezzo ai tubi e scalatela fino al prossimo tetto. Salite la scala nell'angolo di **sinistra**.
Andate a **sinistra** e raggiungete il bordo del tetto. Saltate sul tetto successivo e raggiungete la scaletta. Salite, percorrete tutto il tetto e saltate giù. Arrampicatevi fino al prossimo tetto, andate a **destra** e correte, scendendo dalle piattaforme.
Troverete un vecchio ombrello e, sotto di lui, un **power-up**. Prendetelo.
Scavalcate il corrimano e sarete nello stadio, su una scalinata vicino a dei sedili. C'è un criminale qui, stendetelo. Scendete fino al fondo dello stadio, scavalcate la rete e guardate nel **campo da baseball**. Vedrete i tre boss tra due furgoni. A questo punto, se avete preso una mazza da qualche parte nel livello, magari da uno dei criminali, il vostro compito sarà più semplice. Caricate i boss e stendeteli. Quando li atterrate, arrestateli.

ARMS BREAKER

Appena inizia il livello verrete chiamati da Roper, che dice di avere qualcosa per voi. È rappresentato dall'**indicatore giallo**: raggiungetelo. Lungo la strada incontrerete parecchi Wildcats, per cui fate attenzione. Stendeteli e perquisiteli sempre. Raggiungete Roper, parlate con lui e prendete l'esplosivo che vi consegna. Tornate nel punto da cui avete iniziato il livello. Seguite l'**indicatore rosso** ed eliminate i Wildcats che incontrate lungo la strada. Arriverete in un vicolo cieco, cercate un vicolo sulla vostra **sinistra** e percorretelo tutto. Girate a **sinistra** e troverete un patio protetto da una recinzione. Andate sull'altro lato e troverete la scala che vi permetterà di salire. Eliminate i Wildcats che incontrate lungo il cammino.
Salite le scale fino al **patio** e salite sul basso tetto davanti a voi. Attraversate il **ponte**, andate a **destra** e salite sul tetto a cui arrivate e poi sul successivo. Seguite la piattaforma sulla **destra** e attraversate nuovamente il vicolo passando sul nuovo ponte. Arrampicatevi di nuovo e andate a **destra**. Raggiungete la scala sulla **sinistra** che porta in cima alla costruzione.
Andate ancora a **sinistra** e attraversate il **ponte**, poi di nuovo a **sinistra**. Calatevi dalla piattaforma e prendete le munizioni dal tetto. Andate verso il bordo privo di corrimano. Guardate in basso a **destra** e vedrete il primo carico di armi, protetto da un gran numero di Wildcats. Andate a **destra**, scendete sulla piattaforma ed eliminate il Wildcat. Potrebbe avere un **fucile a pompa** che vi tornerà utile a momenti. Raggiungete la scala e scendete. Dovrete combattere ai piedi dell'edificio, preparatevi. Eliminate tutti i Wildcats presenti nella zona, assicuratevi che in giro non ci sia più nessuno e avvicinatevi alle armi. Piazzate l'**esplosivo** che vi ha dato Roper e allontanatevi alla svelta.
Roper vi avvertirà via radio che i Wildcats stanno per portare via l'altro carico, dovrete muovervi. C'è una **scala** sul lato più lontano della piccola struttura vicino al luogo dell'esplosione. Salite e percorrete il ponte fino all'edificio dall'altra parte. Fate attenzione ai molti Wildcats presenti in zona. Armate la bomba e saltate prima sull'edificio più in basso e poi a terra. Il secondo carico è nell'angolo alla vostra **destra**.
Fate fuori i Wildcats presenti e fate saltare anche questo carico. Ora non vi rimane che eliminare il team di Wildcats mandati a recuperare le armi: il fucile a pompa vi tornerà utile. Seguite l'**indicatore giallo** sul GPS e raggiungerete un **furgone** che blocca l'accesso a un parcheggio. Il team è lì dentro. Sono parecchi e bene armati, fate attenzione dunque. Se qualcuno di loro scappa, dovrete inseguirli; infatti la missione non termina finché non saranno tutti fuori combattimento.

MEDIA TROUBLE

Non recatevi subito alla cassa che vi viene indicata, ma andate a incontrare Roper. Nell'angolo del tetto c'è un power-up, raccoglietelo e poi scivolate lungo il **cavo** che porta verso il basso. Girate a **sinistra** e correte verso il prossimo tetto. Raggiungete la **cisterna d'acqua**. Guardate in basso: vedrete un altro cavo, usatelo per arrivare a terra. Andate a **destra** e seguite l'**indicatore giallo** fino a raggiungere Roper.
Lungo la strada potreste venire aggrediti da alcuni Wildcats. Troverete Roper in un patio in cima a una breve scalinata. Parlate con lui, prendete munizioni e **granate** ed eliminate l'avversario che vi attaccherà alla fine della conversazione.
Seguite l'**indicatore blu** verso la casa in cui è tenuto prigioniero Gordansky. Camminate fino all'angolo, gli edifici si dividono per lasciare la vista libera su una collina erbosa. Andate a **sinistra** e correte lungo il marciapiede vicino all'area aperta. Quando vedrete una parete bianca, alta e con una rete di ferro in cima, avrete raggiunto la casa. Continuate dritti fino all'ingresso: fermatevi alla fine del vialetto e osservate le **guardie**. Una si trova su un patio esterno, sopraelevato, e l'altra sull'erba. Se prendete correttamente il tempo, potrete eliminare quest'ultima con una granata. Fatelo e andate a prendere il suo **fucile**. Tornate sul lato **sinistro** della casa.
Camminate e fate attenzione a dove mettete i piedi per non calpestare oggetti che possano far rumore e allertare le guardie. Allontanatevi finché non potete mirare comodamente alla guardia sulla veranda. Uccidetela, e il tizio di guardia a Gordansky sbucherà dall'angolo.
Quando lo avrete eliminato, riceverete una chiamata con l'ordine di portare al sicuro la giornalista. Osservate l'entrata dalla strada; vedrete i Wildcats farsi prendere dal panico. Ora dovrete correre verso il **nuovo indicatore** sul vostro GPS, state pronti con l'**M-16** e fate attenzione a Gordansky: è indifesa e debole, un colpo basta per ucciderla. Osservate i movimenti dei Wildcats sul radar e uccidete quelli che vi si parano

davanti. Correte; se camminate sarete troppo lenti, ma se sprintate perderete Gordansky. Rimanete sulle strade principali, evitate i vicoli e fate attenzione ad attraversare le strade. Andate a **destra** appena usciti dalla casa e ancora a **destra** alla fine dell'isolato. Correte lungo il marciapiede e attraversate la strada sulla **sinistra**. Girate a **sinistra** all'angolo alla fine dell'isolato.
Non seguite direttamente il radar o vi troverete a passare per dei vicoli. Rimanete sulle strade principali. Girate a **destra** all'angolo alla fine del nuovo isolato, superando i vicoli. La stazione di polizia è davanti a voi, fate attenzione quando attraversate la strada.

URBAN SHAKEDOWN

Questa missione è molto lineare e non presenta particolari difficoltà, a parte quelle insite nei combattimenti. In pratica, dovrete affrontare un gran numero di Wildcats entro un limite di tempo. Seguite gli indicatori sul GPS per raggiungere i vari criminali e eliminateli più velocemente che potete. Ricordate di raccogliere le armi che gli trovate addosso e non fatevi scrupolo a usarle. Spesso e volentieri vi troverete a combattere contro più avversari contemporaneamente, per cui fate attenzione: un errore e vi troverete morti. Notate che eliminare particolari gruppi di avversari vi farà apparire sul radar altri bersagli, mentre altri gruppi, una volta eliminati, vi faranno avere un **bonus di tempo** per completare la missione.
Tenete presente che vi troverete a girovagare per molti luoghi che avete già visitato nel corso delle precedenti missioni, per cui non dovreste avere problemi di orientamento. Fate comunque attenzione: nel corso del livello potreste trovare delle **aree minate**, quindi muovetevi con cautela in quelle aree. Alcuni dei nemici, specie verso la fine del livello, sono armati in maniera pesante e possono reggere parecchi danni prima di andare a terra. Tenete presente che a volte potreste semplificarvi la vita atterrandoli con una scivolata e ammanettandoli quando sono a terra.

AUTO DESTRUCT

Anche in questa missione dovrete correre parecchio. In alcuni punti considerate attentamente se vi conviene fermarvi a combattere o correre oltre gli avversari. Le bombe sulle auto hanno dei **timer**, per cui se non siete rapidi nel portarle alle unità di disattivazione esploderanno.
Andate verso la prima autobomba, scattate in avanti, superate le auto della polizia e attraversate la strada. Andate a **sinistra** e girate a **destra** all'angolo. Percorrete tutto il vicolo, superate il Wildcat che si trova lì, superate gli altri due cattivi, attraversate la strada ed entrate nell'auto parcheggiata. Andate a **destra**, dato che il vicolo da cui siete arrivati è troppo stretto per passarci in macchina. Dei Wildcats cercheranno di fermarvi, nessuno li piangerà se li investite. Correte sempre, altrimenti potranno spararvi. Girate a **sinistra** al primo angolo e poi ancora a **sinistra**, seguite la strada e andate a **destra**. Alla vostra **destra** troverete la squadra di artificieri. Correte indietro lungo la strada da cui siete venuti e girate a **sinistra**; seguite il marciapiede, andate sempre dritti, attraversate la strada, entrate nel vicolo e ignorate i nemici per ora. Alla fine del vicolo, andate a **destra** e attraversate la strada. Seguite l'isolato fino all'angolo a **sinistra**. Superate altri nemici, ignorando anche loro. L'auto è parcheggiata lungo il marciapiede alla fine dell'isolato.
Entrate, girate a **destra** alla prima curva, percorrete tutta la strada e poi andate a **sinistra**. Ancora a **sinistra** alla curva, seguite la strada, andate a **destra** e troverete gli artificieri in mezzo alla strada.
Seguite gli indicatori fino al vicolo, andate a **destra** e dirigetevi verso il parco. Uccidete tutti i Wildcats che incontrate. Seguite gli indicatori dentro un vicolo: ricordate che dovrete prendere i terroristi vivi. Appena li avrete atterrati tutti, vi arriverà l'ordine di perquisire il nascondiglio.
Dentro troverete dei **bidoni della spazzatura**. Ce ne sono due nell'angolo del vicolo dalla parte opposta rispetto all'entrata; quello che cercate è nel bidone di **sinistra**. Appena lo trovate, tornate nel punto da cui avete iniziato il livello. Apparirà un nuovo indicatore sul GPS; seguitelo, parlate con Sarge e finirete il livello.

GRIM GARDENS

Anche questo livello è pieno di Wildcats. Per far saltare i **contenitori della droga** avrete bisogno di esplosivi, ma il dipartimento non ve ne dà e Roper non si trova. Questa volta dovrete arrangiarvi. C'è dell'esplosivo nel **giardino botanico**, ma i cancelli sono chiusi. Lasciate il parcheggio e attraversate la strada per esaminare i cancelli.
Andate a **sinistra** e incontrerete la vostra amica giornalista: parlate con lei. Tornate alla **pompa di benzina** e guardate nell'angolo in fondo a **sinistra**. Entrate nel **furgone verde** e portatelo fino al marciapiede lungo la strada. Arrampicatevi sul furgone e da lì in cima al muro. C'è una guardia sulla porta presso il lato più lontano del recinto: eliminatela ed entrate.
Guardate la parete alla vostra **destra**, premete i due **pulsanti rossi** per aprire i giardini. Entrando nella porta successiva vedrete delle ampie scale: qui è pieno di guardie, eliminatele tutte.
In cima alle scale guardate la parete a **destra**. Premete il pulsante, giratevi completamente e cercate un **interruttore** vicino a un ascensore. Fatelo scattare: apparirà un indicatore per l'interruttore centrale sul GPS.
Tornate indietro, scendete le scale e tornate nell'area da cui siete entrati nel giardino. Guardate a **sinistra**, gli esplosivi sono lì, oltre la porta. Entrate facendo attenzione alle guardie. Superate questa zona e raggiungete una nuova grande scalinata. Salite le scale e andate a **sinistra**.
Ci sono altre scale in mezzo ad alcune statue: seguitele e poi a **sinistra** e giù per altre scale. C'è una guardia in fondo; eliminatela e guardate a **sinistra**, dove vedrete gli esplosivi vicino la parete più distante. Appena li prenderete, Sarge via radio vi avvertirà che è stato individuato un criminale di nome Koons. Apparirà un indicatore sul GPS; per catturarlo dovrete lasciare il giardino.
Tornate alle scale e fate attenzione ai Wildcats. Tornate alla grande scalinata, ma non scendete. Entrate invece nella porta lì vicino e scendete queste scale qui. Alla vostra **sinistra**, l'interruttore dell'energia e due guardie. Girate intorno all'ampia scalinata e scendetela, poi traversate questa zona e andate ancora dritti fino ad arrivare a uno dei **cancelli** che avevate aperto prima.

Uscite e seguite l'indicatore di Koons. Prendetelo vivo atterrandolo in scivolata e poi ammanettatelo.
Tornate al **giardino**. Recatevi dove avete trovato i primi interruttori, salite la larga scalinata e prendete a **sinistra**. Aspettate che arrivi l'ascensore e saliteci dentro. Uscite in cima. Eliminate la guardia e cercate una scala sulla parete di **destra**.
Salite e andate a **sinistra**. C'è un cavo che parte da una colonna sulla **sinistra** e va verso il basso, portando in un punto vicino a una cassa di droga. Usatelo per scendere. Troverete un Wildcat, eliminatelo. Andate sulla **destra** dell'edificio; salite sul parapetto e percorretelo. Quando siete quasi giunti alla fine, guardate verso il basso a **destra** per trovare delle casse. Vedrete anche una piattaforma sotto di voi: saltateci sopra. Scendete e affrontate le guardie. Innescate una **bomba** e piazzatela, poi correte via. Tornate verso la parete da cui siete arrivati. Seguitela verso la strada e quando incrociate una scala sulla **destra**, salite. Andate a **sinistra**, procedete lungo la parete fino all'angolo e andate a **destra**. Fatti pochi passi, giratevi, correte verso l'angolo e saltate sull'edificio davanti a voi. Proseguite sul camminamento e saltate sul **ponte** che attraversa la strada. Attraversatelo e vedrete l'altra cassa di narcotici. Se saltate giù nell'angolo del cortile, ci atterrerete sopra. Innescate l'esplosivo, saltate giù, piazzate la bomba e correte via. Dovrete combattere fino a quando le bombe non esploderanno chiudendo il livello.

SEMTEX

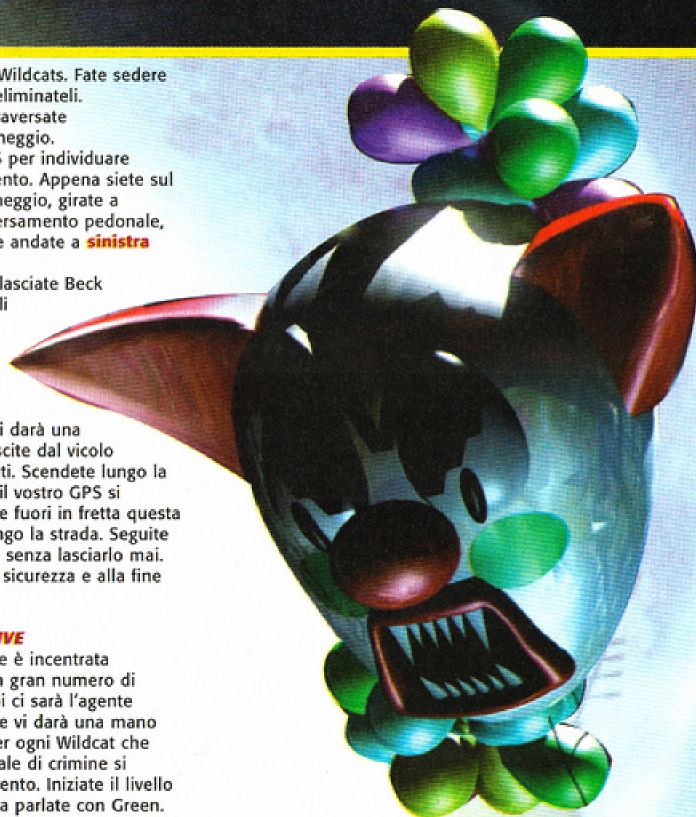
Uscite dal parcheggio e andate a **sinistra**. Atterrate il tipo che incontrate e proseguite verso il luogo dell'incontro con Deeks. Proseguite lungo il marciapiede, girate a **destra** all'angolo e attraversate la strada. Vi troverete in un vicolo con la pavimentazione a scacchi. Dei Wildcats vi sfideranno, fate capire loro l'entità del loro errore. Andate a **destra** e proseguite lungo la strada. Sbucherete su una larga strada. Andate alla fine dell'isolato, a **sinistra** e giù lungo il marciapiede. Attraversate la strada e cercate un vicolo vicino a un palazzo chiamato **The Blue Moon**. Entrate e arrivate fino al parcheggio. Vedrete una recinzione, infilatevi tra lei e l'edificio e proseguite fino a incontrare Deeks. Scavalcate e parlategli. Eliminate i Wildcats prima che uccidano Deeks, poi parlate ancora con lui. Apparirà un nuovo indicatore sul GPS; seguitelo e sentirete una richiesta d'aiuto dall'alto. Proseguite lungo la strada, superate la sezione in cui gli edifici sporgono e non c'è marciapiede, guardate a **destra**. Scavalcate la recinzione e cercate una scala sulla **destra**. Salite, andate a **sinistra**, eliminate il Wildcat e salite ancora. Eliminate l'altro Wildcat e girate a **destra**, salendo vicino al serbatoio. Salite ancora e eliminate il Wildcat che minaccia di buttare giù il tipo che aveva chiamato aiuto; poi parlate con lui. Ripercorrete la strada che avete fatto e tornate sulla strada. Dovreste incontrare almeno un altro Wildcat. Seguite l'indicatore fino a trovare **Molko**. Verrete attaccati, ma Molko vi aiuterà a combattere. Finito lo scontro, parlategli, poi parlate con Roper. Prendete il **fucile a pompa** e seguitelo. Preparatevi ad affrontare un gran numero di Wildcats; cercate di stare al coperto e sparate su tutto ciò che si muove, escluso Roper,



naturalmente. Parlate ancora con Roper, raccogliete tutte le armi e le munizioni dai corpi dei Wildcats e poi seguite i nuovi indicatori. Uccidete i Wildcats che incontrate lungo la strada.
Arrivare al **Semtex** sarà una battaglia e non c'è modo di evitarla. Tutte le zone che attraverserete pullulano di avversari. Arrivati all'area interessata, superate il **cancello** e scendete la rampa a **destra**. Ci sono Wildcats nascosti dietro e nelle casse, fate attenzione.
C'è una rampa nel lato più lontano, salite e andate a **sinistra**. Incontrerete l'ufficiale Smyth: eliminate anche lui. Arrampicatevi nel punto in cui si trovava Smyth e seguite il sentiero sulla **destra**. Scendete le scale, seguite la strada davanti alla scala e arriverete al **molo**. Uccidete tutti i Wildcats che incontrate, fate attenzione perché sono bene armati. Arrivati al termine del molo, uccidete il Wildcat che minaccia di far saltare tutto con una granata. Individuate i **contenitori del Semtex** dopo che avrete ucciso tutti i nemici presenti in zona e sparate sui contenitori dalla massima distanza possibile.

COP KILLERS

La zona da cui partite rimarrà sempre segnata sul GPS, la riconoscete dalla **nebbiolina**. Andate verso la posizione di Johnson eliminando i Wildcats che incontrate lungo il cammino. In prossimità della posizione di Johnson troverete un'**area minata**. Fate saltare le mine sparandoci sopra da distanza di sicurezza e proseguite. Troverete Johnson guardato da due Wildcats. Eliminateli e liberate Johnson. Fatto questo, controllerete Roper e dovrete liberare l'ufficiale **Beck**. Roper non può scattare e non può effettuare arresti; a parte questo, ha le stesse capacità di D'arci.
Uccidete tutti gli avversari e vi semplificherete la vita. Seguite la strada per l'**indicatore rosso**. Eliminate i Wildcats che incontrate lungo il cammino. Arriverete a un parcheggio di taxi.
Attraversatelo e guardatevi intorno per una larga scala che porta oltre il fronte degli edifici. Ci sono dei Wildcats in zona, attraversate la strada ed eliminateli, poi salite la larga scalinata.
Superate le scale, guardate la parete alla vostra **sinistra** e troverete un'apertura. Salite la scala, andate a **sinistra**, scalate la piattaforma. Correte verso la strada da cui eravate entrati nel vicolo e girate a **sinistra**. Saltate oltre il vicolo sull'altra piattaforma. Andate verso il muro e girate a **destra**. Seguite la piattaforma fino al prossimo muro, che ha sopra di lui un serbatoio d'acqua. Girate a **destra** presso il serbatoio e affrontate gli avversari che vi si pareranno contro. Scendete dalla parete davanti a voi e, una volta a terra, allontanatevi camminando in direzione opposta da essa. Eliminate i Wildcats nel vicolo e troverete Beck privo di sensi alla vostra **sinistra**. Dovrete portarlo fino alla zona di sicurezza all'inizio del livello.
Per farlo, camminate accanto a lui tenendo premuto il tasto **azione**. Finché fate questo, non potrete combattere: dovrete poggiarlo a terra prima di affrontare degli avversari. La cosa migliore è cercare di evitare qualsiasi incontro. Uscite dalla zona in cui lo avete trovato. Alla fine del vicolo ci sono degli avversari, per cui girate a **destra** e proseguite fin oltre il patio rialzato sulla **sinistra**. Andate a **sinistra** e attraversate il vicolo. Fate attenzione alle mine. Andate a **destra**, proseguite lungo il marciapiede e vedrete il **parcheggio dei taxi** alla vostra **sinistra**, ora pieno di Wildcats. Fate sedere Beck, attraversate ed eliminateli.
Riprendete Beck e attraversate diagonalmente il parcheggio.
Fate attenzione al GPS per individuare Wildcats in avvicinamento. Appena siete sul lato opposto del parcheggio, girate a **sinistra** fino all'attraversamento pedonale, attraversate la strada e andate a **sinistra** lungo il marciapiede.
Tenetevi sulla **destra**, lasciate Beck all'angolo, eliminate gli avversari, riprendete Beck e arrivate alla zona di sicurezza.
Ora controllerete nuovamente D'arci.
Johnson vi seguirà e vi darà una mano con i nemici. Uscite dal vicolo e sistemate i malviventi. Scendete lungo la strada e notate come il vostro GPS si riempia di segnali. Fate fuori in fretta questa gente e continuate lungo la strada. Seguite sempre il marciapiede senza lasciarlo mai. Arriverete alla zona di sicurezza e alla fine del livello.



SOUTHSIDE OFFENSIVE

Anche questa missione è incentrata sull'eliminazione di un gran numero di Wildcats. Insieme a voi ci sarà l'agente **Green**, che vi seguirà e vi darà una mano contro gli avversari. Per ogni Wildcat che eliminate, la percentuale di crimine si abbassa del due per cento. Iniziate il livello a **80**. Come prima cosa parlate con Green. Poi, lasciate la zona della piscina, scavalcate la recinzione e dirigetevi verso i due **segnali rossi**. Dirigetevi verso di loro eliminando i Wildcats che incontrate. Mentre vi avvicinate riceverete un messaggio radio. Fate attenzione a Green: è ansioso di entrare in azione, ma se muore perderete la missione. Uscite dal parcheggio e andate vero la **casa sulla spiaggia**. Incontrerete un paio di Wildcats: eliminateli.
Proseguite lungo l'isolato e incontrerete un altro Wildcat presso l'angolo. Girate e seguite il lato **destro** della strada. Arrivate fino all'angolo eliminando gli avversari che incontrerete. All'angolo, girate e dirigetevi verso la stazione di polizia. Superate l'angolo in cui si trova l'edificio con l'insegna **Choke** e atterrate il tipo che si trova sul marciapiede. Tornate indietro e verrete assaliti da un altro Wildcat. Girate a **sinistra** nell'angolo dove si trova Choke e proseguite fino all'angolo successivo, dove troverete un'altra vittima.
Girate a **sinistra**; quando incontrate una strada laterale che va verso destra, girate a **destra** e attraversate la strada. Andate sotto la **sopraelevata della ferrovia**. Eliminate il Wildcat sull'angolo e poi andate a **destra** e guardate a **destra** per scovare un altro Wildcat nel vicolo.
Lasciate il vicolo e uscite da dove siete entrati. Il prossimo avversario avrà delle granate, cercate di eliminarlo prima che possa farvi troppi danni. Girate l'angolo e proseguite. Dopo l'intermezzo, prendete i due tizi alla vostra **sinistra**. Se ancora non siete riusciti a ridurre il crimine al 10%, andate sul terreno edificabile dal lato più lontano dell'area e arrestate i tre Wildcats che si trovano qui. Occhio che potrebbero essercene altri. Se ancora non basta, seguite gli **indicatori gialli** fino alla stazione di polizia, eliminando i criminali che incontrerete lungo la strada.

PSYCHO PARK

Partite vicino al parco. I tre indicatori sul GPS segnalano una **banda di assassini**, **uno psicopatico** e dei tipi che si fanno chiamare Falcon Group.
Iniziate a occuparvi degli **assassini**. Dopo che li avrete **arrestati** si farà vivo **Roper**, che vi aiuterà nel corso del livello.
Inseguite e sistemate lo psicotico. Sparategli da lontano, dato che è pesantemente armato. Poi, occupatevi del Falcon Group. Seguirli vi porterà sul lato più lontano del parco. Eliminate i Wildcats che incontrate lungo la strada. Quando arrivate alla fine del parco, attraversate la strada e seguite il marciapiede sulla **destra**.
Il Gruppo si trova in un vicolo sulla **sinistra**, fate attenzione. Quando avrete finito con loro, avrete un nuovo obiettivo comunicatovi via radio.
Seguite il nuovo indicatore fuori dal vicolo. Attraversate sulle strisce e andate a **destra**. Girate l'angolo e continuate a seguire il marciapiede. Di nuovo, attraversate la strada e andate all'angolo e da qui, a **destra**. Ora, state sulla **sinistra** e attraversate. Continuate fino alla fine dell'isolato. Vedrete i vostri obiettivi. Non preoccupatevi di prenderli vivi, sparategli con tutto quello che avete.
Quando avrete finito verrete richiamati di fretta al commissariato. Seguite l'**indicatore verde** a tutta velocità.
Fate fuori i 4 Wildcats che incrociate. Un altro gruppo arriva dalla vostra stessa direzione, mentre uno in solitario si avvicina dall'altro lato dell'edificio. Prima occupatevi del gruppo, poi attaccate il solitario.
Quando sarà fuori combattimento, arriverà un altro messaggio radio.
Seguite gli indicatori fuori dal parcheggio e seguite tutto l'isolato. Attraversate e seguite il perimetro esterno del parco. Quando sarete sul lato opposto, attraversate e seguite il marciapiede della strada che si allontana direttamente dal parco. Tenete pronta un'arma potente.
Due dei criminali Elite si trovano alla fine della strada, in un parcheggio. Troverete anche molti Wildcats da queste parti, sulla

sinistra. A sinistra c'è anche un altro ingresso nel parcheggio. Gli altri Elite e Wildcats sono oltre questa entrata. Fate fuori gli Elite e poi tornate all'interno del parcheggio.
Il labirinto di casse è pieno di Elite e le cose sono complicate da attacchi casuali dei Wildcats. Come se non bastasse, dovete tenere d'occhio Roper, o rischiate di farvelo ammazzare sotto il naso. Quando avrete ucciso tutti gli Elite, il livello finirà.

THE FALLEN

Dirigetevi verso il luogo del delitto, indicato sul GPS. Mentre vi recate lì, incontrerete molti Wildcats: eliminateli. Notate che alcuni di loro attaccano i civili: fermateli prima che troppi innocenti ci rimettano la vita.
Arrivati sulla scena dell'omicidio, troverete due poliziotti: parlate con loro. Mentre parlate, osservate come la telecamera cambia inquadratura: qualcuno vi osserva da un tetto. Si trova in cima all'ultimo palazzo che avete superato prima di arrivare sulla scena del delitto.
Andate sul retro di quell'edificio, facendo attenzione ai molti Wildcats che infestano la zona. Salite la scala antincendio fino al tetto. L'osservatore misterioso è sparito, ma troverete un cadavere e il primo di 5 indizi che dovrete raccogliere. Andate sul lato destro del ristorante e parlate con la donna che si trova lì. Apparirà sul vostro GPS la vostra prossima destinazione. Non andateci subito, però. Prima andate sul retro del ristorante e frugate nei bidoni della spazzatura. Fatto questo, raggiungete la nuova locazione indicata sul GPS. Attenti ai Wildcats lungo la strada.
Raggiungete la spiaggia, e assisterete a un omicidio. Arrestate il criminale e osservate con attenzione il filmato. L'uomo misterioso apparirà sul vostro GPS.
Prendete l'oggetto accanto alla vittima, vi mostrerà la prossima destinazione. Per raggiungerla, dovrete affrontare numerosi Wildcats lungo la strada. Alcuni di loro sono armati pesantemente, quindi cercate di essere sempre i primi a sparare.
Scavalcate la recinzione e tornate sulla strada. Prendete la macchina parcheggiata lì e seguite le indicazioni del GPS fino al Dancing Fool Club. Andate sul retro e assistete a un altro assassinio. Uccidete gli assassini e prendete la nuova prova, un pezzo di carta in possesso di uno dei criminali. Appena lo prenderete, apparirà una richiesta d'aiuto sul GPS, ma per ora ignoratela. Riprendete la macchina e recatevi invece nella locazione in cui si trova l'uomo misterioso. Questi non è altro che un Man In Black: preparate un arma potente, tipo fucile a pompa o M16 e affrontatelo dopo la breve conversazione che avrete con lui. Dovrete ucciderlo.
Se riesce a spararvi, cercate di evitare i suoi attacchi tuffandovi a destra o sinistra. Uccidetelo più velocemente che potete.
Ora, recatevi a piedi alla locazione della richiesta d'aiuto che avevate ignorato prima. Trovare l'accesso per il tetto non è facile. Riprendete la macchina, o il furgone del MIB ucciso, se la vostra auto è troppo danneggiata, uscite dal parcheggio e andate a destra. Girate ancora a destra alla fine della strada; seguitela fino al momento in cui non vedete una sezione di edificio sporgere e bloccare il marciapiede sulla vostra destra. Fermatevi dopo quel punto e scendete. Troverete una scala sulla destra; salite, andate a sinistra e saltate sulla sporgenza successiva. Salite la scala sulla sinistra e saltate sul gradino. Uccidete il Wildcat che vi troverete davanti.
Andate a sinistra, saltate fino al bordo della parete davanti a voi e tiratevi su. Correte sulla sporgenza e uccidete il criminale accanto al parapetto davanti a voi.
Arriveranno altri Wildcats: uccideteli con la pistola, risparmiando le armi pesanti per dopo. Girate l'angolo a destra e vi troverete davanti due MIB. Scaricategli addosso tutto quello che avete. Questo combattimento è tosto, aspettatevi di ripeterlo più volte prima di riuscire a batterli.
Uno dei MIB lascerà cadere il quarto indizio. Tornate al vostro veicolo, facendo sempre attenzione ai Wildcats. Arrivate fino all'angolo e andate a destra. Ancora a destra al primo incrocio e seguite la strada sulla sinistra. Ancora a destra al secondo incrocio; arrivati in fondo, a sinistra.
All'altezza del parco vedrete un altro omicidio. Preparate un'arma pesante e affrontate anche questo MIB. Attaccate anche lui in continuazione. Quando muore lascia cadere il quinto indizio, una videocassetta.

STERN REVENGE

Correte verso il lato più distante del cimitero, dove troverete un'entrata sulla destra. Abbattete il Wildcat che vi aspetta lì. Vedrete apparire tre indicazioni sul GPS: da sinistra, guardando fuori dal cimitero, due crisi con ostaggi e uno scontro a fuoco tra polizia e Wildcats.
Iniziamo con il primo a sinistra. Seguite il marciapiede verso sinistra stando pronti ad affrontare i Wildcats che incontrerete.
La prima crisi si trova entro i limiti di una recinzione bianca alla fine dell'isolato. Abbattete la sentinella sulla destra dell'apertura ed entrate.
Superate la prima zona ed entrate all'interno della seconda recinzione, armi in pugno. Mirate con attenzione, dato che Wildcats e ostaggi sono molto vicini tra loro e ci sono anche dei barili esplosivi in giro.
Una volta liberati gli ostaggi, uscite dalle recinzioni e andate a sinistra.
Superate le casse e correte tra la recinzione in metallo e la parete. Tenetevi sulla sinistra e uccidete i Wildcats che incontrate nel vicolo. Procedete nel vicolo, stando attenti alle mine. Usate la pistola per farle saltare e aprirvi un varco.
Nell'area successiva ci saranno Wildcats e ostaggi. Uccidete i Wildcats senza mettere in pericolo gli ostaggi. Poi uscite sulla destra e andate ancora a destra una volta superata la recinzione in ferro. Davanti a voi vedrete molti poliziotti; avrete brevi conversazioni con loro, uscite dall'apertura nella recinzione e poi tornate indietro insieme al poliziotto.
Superate i due fuochi e uccidete i due Wildcats che sorvegliano D'arci.
Una volta libera, lei vi descriverà l'altra situazione con ostaggi, presso Monument Square. Uscite ancora da quest'area e seguite il GPS.
Lungo tutta la strada verrete aggrediti spesso da gruppi di Wildcats.
Arrivate alla fine dell'isolato, attraversate la strada avanti a voi e andate a destra.
Seguite il marciapiede attorno all'angolo a sinistra: verrete attaccati dalla cima di una rampa di scale a sinistra. Uccidete gli aggressori e salite la rampa. Scendete poi dalle altre scale che trovate, andate a destra e seguite il marciapiede.
Andate a destra e troverete gli altri ostaggi; anche qui, attenti a dove mirate. Ora, intercettate i furgoni. Li troverete bloccati a causa di un incidente. Sparate con il fucile a pompa sul primo e, quando salta in aria, uccidete il conducente che salta giù dal furgone in fiamme. Ripetete la procedura per gli altri furgoni e completerete la missione.

TRANSMISSION TERMINATED

Anche in questa missione ci sono Wildcats ovunque, uccideteli ogni volta che vi si presentano davanti.
All'inizio della missione, il GPS segnala tre obiettivi: un cecchino, il trasmettitore TV e degli ostaggi. Iniziamo dal cecchino.
Seguite il marciapiede sulla destra.
Girate a sinistra all'angolo e continuate diritti. Seguite il corso del fiume; continuate a procedere fino a quando non trovate un vicolo sulla destra con il muso di un furgone che sporge. Entrate nel vicolo e guardate a destra. Scavalcate la rete metallica, aspettate che il tizio vi attacchi e stiratelo. Arrampicatevi sulla sporgenza utilizzando le casse come scala. Dall'altra parte del tetto vedrete un ponte che porta al cecchino. Attraversatelo e arriverete a una scala: salitela e attaccate il cecchino. Prendete il suo M16, le granate e i power-up che ci sono nei dintorni. Se volete, potete esplorare questa zona.
Una volta soddisfatti, ritornate nel vicolo con le casse su cui vi siete arrampicati. Troverete dell'esplosivo a terra.
Ora, il trasmettitore. Attraversate la strada sulle strisce e entrate nel vicolo che avete davanti. Eliminate i Wildcats.
Cercate un bidone della spazzatura vicino a una bassa parete davanti a voi. Saliteci sopra e da lì salite sulla parete. Girate a destra e avanzate fino in fondo. All'angolo verrete aggrediti da due Wildcats, eliminate anche loro. Girate a destra, salite le scale, girate sulla destra a salite queste altre scale. In cima, girate a sinistra e arrampicatevi sulla sporgenza con sopra le antenne. Guardate a sinistra, scendete sull'altro lato della sporgenza ed eliminate la guardia. Salite le scale accanto a cui si trovava la guardia, girate intorno alla piattaforma finché non

trovate una scaletta e salite. Aggrappatevi al **cavo** sulla destra e scivolate giù. Girate intorno alla parete di destra e troverete altre scale. Salite e troverete un'**antenna** e un **kit medico**. Andate a **sinistra** dell'antenna e camminate lungo la sporgenza, troverete un altro cavo, aggrappatevi e scendete. Girate a **destra** e andate sul retro dell'edificio, sulla sinistra troverete delle scale. Salite e guardate a **destra**. Dovrete saltare dalla piattaforma sulle strutture che vedete.
Girate a **sinistra** e arrampicatevi in cima al palazzo. Arrampicatevi fino al cavo, saltate e afferratelo: vi depositerà su un edificio identico a quello da cui state arrivando.
Andate a **destra** e portatevi sul retro dell'edificio. Anche qui c'è una scala sulla sinistra. Salite, guardate a destra, saltate sulla struttura, **sinistra**, arrampicatevi e afferrate il cavo. Arriverete sull'**edificio della TV**. Ora dovrete raggiungere l'impianto di trasmissione. Arriverete vicino a una scala, salite e girate a **destra**.
Correte intorno all'edificio sul parapetto. Quando sarete vicini all'angolo opposto, giratevi e affrontate i Wildcats. Prendete le loro armi e dirigetevi verso il punto in cui si trovava la guardia più lontana quando l'avete avvistata.
C'è una scala. In cima alla scala dovrete saltare su una piccola piattaforma ai piedi di una scaletta. Salite la scala fino in cima, andate a **destra** e prendete il kit medico dal tetto sulla vostra sinistra. Dovrete affrontare un MIB, vi servirà. Scendete vicino all'operaio e salite la scala che porta sul piccolo edificio.
Guardate alla vostra **destra** e vedrete una scala, girate a **destra** e arrampicatevi sul parapetto. Mano all'artiglieria pesante, girate l'angolo e affrontate il Man In Black. Andate alla scala, salite e arriverete al trasmettitore. Piazzate la bomba e scendete velocemente giù per la scala. Tornate alla scala del piccolo edificio, scendete e girate intorno alla costruzione, salite sul parapetto e afferrate il cavo. È molto lungo e vi porterà a terra. Attraversate la strada, girate a **destra** e seguite la pianta dell'edificio della TV. A un certo punto, sulla **sinistra**, vedrete dei poliziotti vicino a una rampa: salite la rampa e i poliziotti vi verranno dietro. Abbatteranno il cancello, seguiteli. Attaccate i Wildcats. Andate a destra e superate la porta. Qui ci sono degli **ostaggi**, fate attenzione a non colpirli mentre sparate ai Wildcats.
Nell'angolo più distante, a destra, ci sono delle **casse**; arrampicatevici sopra per raggiungere il ponteggio. Attraversatelo e attraversate la porta. Usate le casse per calarvi fino a terra.
Eliminate i Wildcats. Trovate l'interruttore che apre il cancello che divide questa zona dal cortile esterno. Correte attraverso il cortile fino al piccolo edificio con i due bidoni della spazzatura accanto. Salite su un bidone e da quello sulla cima dell'edificio. Percorrete il ponte che vi riporta all'edificio principale e usate la **scaletta** per arrivare sul tetto. Andate a **destra** e cercate un'apertura che porti dentro il piccolo edificio. Entrate, uccidete i Wildcats e liberate l'ostaggio.

ESTATE OF EMERGENCY

Procedete lungo la strada eliminando i Wildcats che incrociate. La strada si allarga in un **parcheggio**, procedete a **destra** oltre le due auto parcheggiate davanti al garage. Correte oltre i piloni di legno fino alla parete e girate a **sinistra**.
Girate intorno alla recinzione e continuate dritti finché non vedrete un'apertura alla vostra destra con due piccole recinzioni che incrociano la vostra strada. Scavalcate e uccidete i Wildcats. Andate alla scala nell'angolo in fondo a sinistra e salite. Eliminate i Wildcats che infestano la zona. Scendete sull'altro lato. C'è una bomba collegata a un **raggio laser**: non interrompetelo, ma passateci sotto.
All'angolo girate a **sinistra**, affrontate i Wildcats e proseguite per la stretta apertura davanti a voi. Salite la scala che si trova nell'angolo in fondo a sinistra e, una volta in cima, girate a **sinistra**. Continuate dritti fino a quando non trovate un'apertura, ed entrate. Correte lungo la parete eliminando le guardie che incontrate. Incrocerete un'apertura sulla **destra**, entrate e vi troverete su un tetto.
Scendete a terra, utilizzate il GPS per trovare la strada nel labirinto in cui vi trovate ora. Uccidete i Wildcats che incontrate. Quando disattiverete il sistema di sicurezza, il GPS vi indicherà la strada per l'edificio principale. L'ingresso è a metà della parete posteriore. D'arci verrà presa in trappola, passerete a controllare **Roper**.
Raggiungete D'arci ripercorrendo la strada che avete fatto con lei, seguendo il suo indicatore sul GPS.
Uccidete i Wildcats che incontrate. Una volta giunti in prossimità della posizione di D'arci, preparatevi allo scontro.
Entrate ed eliminate le guardie che tengono prigioniera D'arci. Ora controllerete nuovamente la poliziotta, e Roper vi verrà dietro. Uscite dall'edificio, la posizione dell'**elicottero** apparirà sul GPS.
Correte tenendovi sulla **sinistra** ed eliminando i Wildcats che incontrate. C'è un MIB vicino all'elicottero, usate le armi più potenti che avete per eliminarlo. Correte sul **campo da tennis**, eliminate le guardie e arrestate Bane. Non dovete ucciderlo, dovrete prenderlo vivo. Arrestatelo in fretta, altrimenti Roper lo ucciderà.

SIEZE

In questo livello potete cercare di passare oltre le guardie di nascosto o ucciderle silenziosamente, a voi la scelta. Il piccolo edificio sulla destra dell'entrata è pieno di guardie. Se le allertate sparando con un arma da fuoco sarete nei guai, per cui fate attenzione fino a quando non ve lo sarete lasciato alle spalle. Partite fuori dal cancello della costruzione. Un Wildcat pattuglia l'interno, vicino all'edificio più grande. Atterratelo e ammanettatelo in fretta e prendete il suo M16. Quasi tutti gli avversari in questo livello hanno questo tipo di arma, per cui siate lesti ad atterrarli e ammanettarli. Un'altra guardia potrebbe scendere dal tetto, eliminatela. Girate intorno al lato **destro** dell'edificio e guardate dietro l'angolo. Vedrete un cancello chiuso con accanto un **interruttore**. Ammanettate la guardia che pattuglia questo lato dell'edificio e aprite il cancello. Entrate ed eliminate la guardia. Andate alla sinistra del palazzo ed eliminate tutte le guardie che vedete. Ormai dovreste essere pieni di munizioni per l'M16, per cui affrontate i Wildcats e il MIB che pattugliano la strada che si dipana alla vostra sinistra. Percorrete la strada eliminando le guardie che vedete ed entrate nell'ultimo edificio sulla **destra**. Verrete attaccati, quindi occhio. Esplorate rapidamente l'interno del palazzo, eliminando le guardie.
Quando sarete certi di essere l'unica persona viva all'interno, seguite il **segnale giallo** sul vostro GPS. Trovato il file che vi serve, dovrete raggiungere il **furgone** che Roper ha parcheggiato davanti al cancello principale. Uscite da questo edificio per la stessa strada da cui siete entrati. Andate a **sinistra** e raggiungete l'angolo dell'edificio. Il **segnale bianco** sul GPS è un MIB, ma per ora potete ignorarlo. Tornate al cancello che avevate aperto prima, eliminate le guardie che incontrate.
Ricordate di frugarli sempre per prendere le munizioni per il fucile. Attraversate il cancello e preparatevi allo scontro. Ripercorrete la strada che avete fatto per entrare eliminando tutti gli avversari che vi si parano davanti, MIB compresi. Appena arriverete al furgone di Roper, il livello finirà.

TARGET UC

In questa missione vi troverete a corto di armi e munizioni, per cui eliminate quanti più avversari potete senza usare armi e frugate tutti in cerca di munizioni. Seguite il **camminamento**, eliminate il Wildcat sulla destra della prima cabina, andate a **sinistra** seguendo il **segnale verde** sul GPS. Correte sulla neve, raggiungete le casse che si trovano dietro la recinzione di legno.
Eliminate il Wildcat a mani nude e prendete l'esplosivo. Correte fino all'apertura nella recinzione: vedrete due Wildcats vicini a un palazzo. Eliminateli con la pistola, questi sono tipi tosti. Salite la **scala** e prendete le munizioni in cima al palazzo. Scendete e girate attorno all'edificio girando sulla **sinistra**.
Dirigetevi verso l'altro palazzo, salite la scala, eliminate il nemico e prendete l'esplosivo. Dirigetevi verso il primo degli indicatori sul GPS, quello **giallo** sulla sinistra. Attraversate un campo innevato, eliminando il Wildcat di pattuglia. Girate a **sinistra** fino a quando il segnale giallo non è sulla vostra **destra**. Giratevi e salite sulla collina.
Cercate il tecnico, dovrebbe essere accanto al **missile**. Atterratelo prima che raggiunga i controlli del missile. Una volta che è morto, occupatevi degli altri Wildcats.
Quando avrete finito, frugate tutti i corpi, dovreste trovare almeno un **fucile a pompa**. Piazzate la bomba e allontanatevi. Troverete il terzo esplosivo sul tetto di un palazzo nelle



vicinanze, insieme a un paio di Wildcats. Seguite l'**indicatore rosso** e fate attenzione ai **campi minati** tra le colline. Salite sulla collina e raggiungete i controlli. State in zona fino a quando non avrete sistemato il tecnico. Muovetevi lentamente attorno al quadro comandi sulla **destra**. Incontrerete un Wildcat, uccidetelo. Il tecnico si trova tra voi e una piattaforma; uccidetelo e preparatevi ad affrontare il MIB che si trova sulla piattaforma. Una volta eliminati tutti gli avversari, piazzate la seconda bomba. Trovate la scala sulla parete del palazzo accanto alla piattaforma di lancio del missile, salite sul tetto. Preparate il fucile a pompa e prendete il **cavo** che vi porterà al terzo missile. Appena atterrati, girate subito a **destra** e uccidete il tecnico più velocemente che potete.
Fatto questo, attaccate i Wildcats. Eliminate loro e il MIB che si aggira nella zona, piazzate l'esplosivo e levatevi di torno.

HEADLINE OSTAGE

Nella prima parte della missione dovrete essere rapidissimi. Ignorate quanti più nemici potete e non perdete tempo a cercare power-up in giro per il livello. Dovrete trovare **Gordansky** più velocemente che potete. Non fermatevi a combattere con i nemici. Iniziate in un'area protetta, scattate lungo la strada e rimanete sulla sinistra. Superate i bidoni e i nemici, dovete cercare di stare più a **sinistra** possibile, così il MIB non vi individuerà. Gordansky è l'unico segnale sul vostro GPS, si trova in mezzo al **giardino botanico**.
Appena arrivate al termine dell'isolato, girate a **sinistra** e scappate via dai Wildcats. Attraversate il **cortile** e scavalcate la recinzione sul lato più lontano. Andate a **destra**, verso il marciapiede, e correte verso le **mine** che vedete in distanza. Saltate il recinto ed evitate le mine. Andate a **sinistra** e correte lungo il vicolo. Dirigetevi verso il muro e salite la scala. Saltate giù sull'altro lato e attraversate il cortile. Andate verso l'apertura nella parete sulla **sinistra**, evitate le mine e salite la scala. Arrivati in cima, girate a **destra**. Continuate dritti fino all'angolo; arrivati qui, saltate di sotto, Gordansky si trova alla vostra destra. Eliminate le guardie e parlate con la giornalista. Ora dovrete riportarla sana e salva alla zona protetta.
Salite la scala che si trova nel lato più distante del cortile, sulla sinistra. In cima, girate a **destra** e correte lungo la sporgenza verso la recinzione di metallo. Scavalcate la recinzione e scendete nella strada sotto di voi.
Eliminate i Wildcats. Quando Gordansky si trova nella strada con voi, girate a **destra** e correte verso casa. Tenetevi sul lato destro della strada, uccidete i Wildcats che vi si pranao davanti e, se potete, raccogliete un **fucile a pompa**. Quando vedrete apparire l'**indicatore bianco** del MIB sul GPS state più a destra che potete: non potete affrontarlo con Gordansky dietro. I due Wildcats vicino ai bidoni possono essere un problema, per cui uccideteli più in fretta che potete. Correte lungo la strada verso la **macchina della polizia**: quando la raggiungerete, Gordansky sarà in salvo.

INSANE ASSAULT

Baalrog è immune alle armi da fuoco e il combattimento corpo a corpo è fuori discussione.
Dovrete farlo saltare in aria, dato che è sensibile alle esplosioni.
La zona in cui partite è piena di materiale esplosivo. Aprite i cancelli usando gli **interruttori** sulle pareti, non fate esplodere le mine e i bidoni, limitatevi a scavalcarli o saltarli. Più avanti nel livello, dovrete attirare qui Baalrog, per cui familiarizzatevi con l'ambiente. Una volta che sarà qui, troverete granate sulle sporgenze più alte nella parte posteriore del vicolo.
Potete arrivarci arrampicandovi sui bidoni nell'angolo.
Ora, dirigetevi verso l'incidente di **Brick Road**. Uscite dal vicolo e andate a **destra**. L'angolo di Brick Road è un po' più giù, sull'altro lato della strada. Fate fuori i Wildcats che incontrate lungo il cammino.

THE EVIL EXTRATERRESTRIAL

Appena la missione inizia, tirate fuori la vostra arma più potente e distruggete l'**astronave** che esce dalla ventola.
Tre o quattro colpi dovrebbero bastare. Eliminate poi quella sulla **libreria** davanti a voi e quella a **sinistra** vicino al modellino. Poi eliminate quella sullo scaffale in basso a destra e poi quella in alto a sinistra.
Girate a **sinistra** ed eliminate i dischi davanti all'armadio. Ancora a **sinistra** per colpire quello accanto alla parete e infine andate ancora a **sinistra** per trovare gli ultimi due. Nell'angolo troverete due cadaveri. Arriveranno due Wildcats; come li stendete apparirà **Baalrog** accanto al vicolo. Baalrog inizierà a prendersela con passanti e auto. Dovrete attirarlo nel **vicolo**. Attirate la sua attenzione sparandogli e poi correte nel vicolo. Usate il GPS e i controlli della telecamera per assicurarvi che vi stia venendo dietro. Quando entrate nel vicolo, fate attenzione alle mine e a eventuali Wildcats che possono essere venuti fin qui. Fate in modo che Baalrog passi sulle mine e fate saltare i **bidoni** accanto a lui.
Attiratelo attraverso i cancelli nella zona più interna del vicolo. Salite su uno dei bidoni a sinistra dell'ultimo cancello e da lì saltate sulla sporgenza.
Correte lungo la sporgenza fino al fondo del vicolo, girate a **destra**, salite sulla sporgenza più in alto e correte oltre il ponte per raccogliere le **granate**.
Se ve ne servono altre, le troverete sull'altro lato del ponte. Andate verso il demone e armate le **granate**. Allineatevi con il bersaglio, premete il tasto **pugno**, contate 4 secondi e poi lanciate.
Una volta eliminato il demone le vostre fatiche saranno finite.
Se vi servissero ancora granate, ne troverete altre sulla piattaforma all'entrata del vicolo. Dovrete scendere a terra, uscire dal vicolo e salire la scala sulla parete di **destra**.



Tutti i giochi

Arcade

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Aironauts	PP	2/Feb 00	66
Army Men	PP	8/Ago 99	57
Centipede	PP	4/Apr 00	44
Grand Theft Auto London	PP	7/Lug 99	52
Kingsley	PI	8/Ago 99	77
Kingsley	PP	1/Gen 00	62
Pong	PP	1/Gen 00	51
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Rat Attack	PP	12/Dic 99	62
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42
The adventure of Little Ralph	IM	11/Nov 99	64
Toy Story 2	PP	3 Mar 00	67
Trap Runner	PP	9/Sett 99	36

Avventura

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Crusader of Might and Magic	PP	5/Mag 00	54
Dino Crisis	PI	9/Sett 99	72
Discworld Noir	PG	2/Feb 00	26
Fear Effect	PG	3/Mar 00	12
Fear Effect	AS	4/Apr 00	84
Galerians	PI	5/Mag 00	70
Guardian of Darkness	PP	11/Nov 99	36
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Hard Edge	AS	9/Sett 99	84
Medievil	CL	11/Nov 99	54
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Metal Gear Solid Special Missions	PP	1/Gen 00	34
Mission: Impossible	PI	10/Ott 99	62
Mission: Impossible	PP	12/Dic 99	56
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Overblood 2	PP	12/Dic 99	54
Parasite Eve	IM	6/Giu 99	62
Parasite Eve 2	IM	5/Mag 00	66
Rainbow Six	PP	1/Gen 00	38
Resident Evil 2	CL	10/Ott 99	56
Resident Evil 3 Nemesis	IM	2/ Feb 00	68
Resident Evil Nemesis	PG	3/Mar 00	26
Ronin Blade	PP	3/Mar 00	60
Shogun Assassin	IM	7/Lug 99	66
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Syphon Filter	AS	5/Mag 00	84
Shadow Man	PP	10/Ott 99	30
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Silent Hill PAL	PG	10/Ott 99	24
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Spyro 2	CL	5/Mag 00	68
Star Wars: La minaccia fantasma	PS	9/Sett99	10
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Tomb Raider: the Last Revelation	PI	11/Nov 99	72
Tomb Raider IV	PG	12/Dic 99	24
Vampire Hunter D	PI	4/Apr 00	69
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28
Xena: Warrior Princess	PP	2/Feb 00	61

Avventura Punta e Clicca

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Cina	PP	4/Apr 00	45
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
X File	PP	8/Ago 99	36

Azione

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54
Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Army Men Air Attack	PP	4/Apr 00	52
Asterix e Obelix contro Cesare	PP	3/Mar 00	70
Attack of Saucerman	PP	8/Ago 99	62
Die Hard 2	PI	3/Mar 00	74
Die Hard 2	PG	4/Apr 00	20
Dino Crisis	PG	12/Dic 99	28
Fighting Force 2	PG	1/Gen 00	16
Juggernaut	IM	5/Mag 00	64
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain (update)	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain: Soul Reaver	PG	7/Lug 99	30
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	10/Ott 99	74
Legacy of Kain: Soul Rreaver	AS	11/Nov 99	82
Medievil 2	PI	3/Mar 00	78
MediEvil 2	PG	5/Mag 00	12
Syphon Filter 2	PI	3/Mar 00	80
Syphon Filter 2	PG	4/Apr 00	30
T'ai Fu	PI	1/Gen 99	68
T'ai Fu	PG	3/Mar 99	12
Tenchu 2	IM	4/Apr 00	56
Urban Chaos	PG	5/Mag 00	16
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60
007 Tomorrow Never Dies	PP	1/Gen 00	12

Giochi di ruolo

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Dino Crisis	AS	2/Feb 00	80
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
Final Fantasy VII	CL	9/Sett 99	56
Final Fantasy VIII	PS	10/Ott 99	40
Final Fantasy VIII	AS	12/Dic 99	76
Final Fantasy VIII	AS	1/Gen 00	76
Final Fantasy Anthology	IM	4/Apr 00	65
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Jade Cocoon: story of the Tamamayu	PI	10/Ott 99	64
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59
Shadow Madness	IM	8/Ago 99	68
Shadow Madness	PP	2/Feb 00	45
Star Ocean	PP	1/Gen 00	68
Xenogears	IM	6/Giu 99	66

Picchiaduro

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Boombots	PP	5/Mag 00	56
Capcom Generations	PP	11/Nov 99	32
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Ehrgeiz	PP	5/Mag 00	38
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Fatal Fury Wild Ambition	IM	9/Sett 99	64
Fighter Maker	IM	9/Sett 99	62
Gekido	PG	5/Mag 00	24
Jackie Chan	PG	5/Mag 00	20
Jo Jo' Bizarre Adventure	PP	4/Apr 00	55
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes v/s Street Fighter	PP	6/Giu 99	40
Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes	PP	2/Feb 00	51
Rival Schools	PP	2/Feb 99	25
Rival School 2	IM	11/Nov 99	58
Shaolin	PP	3/Mar 00	68
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Street Fighter Alpha Ex 2	PI	4/Apr 00	66
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
Toshinden Subaru	IM	1/Gen 00	69
Warpath Jurassic Park	PP	2/Feb 00	54
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36
Wu Tang: Taste the Pain	PG	12/Dic 99	18

Platform

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38
Buster and the Beanstalk	PP	10/Ott 99	54
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Croc 2	PG	8/Ago 99	22
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Hugo	PP	2/Feb 99	62
I puffi	PP	1/Gen 00	42
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pacman World	PP	1/Gen 00	52
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Spyro 2: Gateway to Glimmer	PG	12/Dic 99	34
Tarzan	PG	8/Ago 99	30
Tomba 2	PP	5/Mag 00	59
Wild 9	PP	1/Gen 99	22
40 Winks	PI	8/Ago 99	75

Puzzle

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Kurushi Final	PP	9/Sett 99	41
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Next Tetris	PP	2/Feb 00	59
Puchi Carat	PP	3/Mar 00	69
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38

Racing

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Action Man	PP	2/Feb 00	58
Bomberman Race	PP	1/Gen 00	65
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon 2	ART	2/Feb 99	66
Carmageddon 2	PI	4/Apr 99	54
Carmageddon	PS	5/Mag 99	10
Carmageddon	PP	12/Dic 99	58
Championship Motocross	PI	11/Nov 99	66
Chocobo Racing	IM	9/Sett 99	60
Colin McRae Rally	CL	8/Ago 99	64
Colin McRae 2	PI	3/Mar 00	76
Crash Team Racing	PI	10/Ott 99	66
Crash Team Racing	PG	12/Dic 99	38
Demolition Racer	PP	1/Gen 00	54
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Formula One '99	PS	8/Ago 99	14
Formula One '99	PI	10/Ott 99	68
Formula One '99	PG	12/Dic 99	12
F1 2000	PG	4/Apr 00	36
F1 World GP	PP	14/Feb 00	30
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
GTA 2	PG	1/Gen 00	30
GT 2	PG	2/Feb 00	12
Gran Turismo 2	PS	3/Mar 00	39
Hydro Thunder	PP	5/Mag 00	63
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Hot Wheels Turbo Racing	PP	12/Dic 99	63
Killer Loop	PG	1/Gen 00	26
Lego Racers	PP	4/Apr 00	53
Le Mans 24 Hours	PI	11/Nov 99	68
Micro Maniacs	PG	5/Mag 00	28
Mobil 1 Rally Championship	PP	4/Apr 00	42
Monaco GP 2	PI	3/Mar 99	65
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Nascar 2000	PP	2/Feb 00	46
Need for Speed 4	PG	5/Mag 99	36
Need for Speed: Road Challenge	AS	7/Lug 99	80

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
N Gem	PI	5/Mag 00	72
4x4 World Trophy	PP	5/Mag 00	60
Racing Lagoon	IM	8/Ago 99	72
Rally Cross 2	PP	3/Mar 99	20
Re-Volt	PI	9/Sett 99	68
Re-Volt	PG	10/Ott 99	20
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28
Ridge Racer 4	CL	3/Mar 00	72
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Roadrash Jailbreak	PP	5/Mag 00	52
Roadsters	PP	2/Feb 00	62
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
Rollcage	PG	3/Mar 00	18
Runabout 2	IM	4/Apr 00	58
SCARS	PS	2/Feb 99	52
Sled Storm	PP	11/Nov 99	28
Speed Freaks	PI	5/Mag 99	61
Speed Freaks	PP	9/Sett 99	38
Sports Car GT	PP	5/Mag 99	34
Superbike 2000	PP	5/Mag 00	61
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
Test Drive Off Road 3	IM	4/Apr 00	64
The Dukes of Hazzard	IM	2/Feb 00	73
Toca 2	PP	1/Gen 99	58
Toca 2	PS	2/Feb 99	36
360°	PP	8/Ago 99	60
24 Ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22
V Rally 2	PI	4/Apr 99	50
V Rally 2	PI	6/Giu 99	48
V Rally 2	PG	7/Lug 99	34
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72
Wip3out	PS	8/Ago 99	17
Wip3out	PG	9/Sett 99	16
Wip3out	PS	10/Ott 99	36



Simulazione sportiva

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
Alexis Lalas International Soccer	IM	7/Lug 99	69
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PI	5/Mag 99	58
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PP	6/Giu 99	44
Big Air	PP	5/Mag 99	22
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Calcetto - Puma Street Soccer	PP	5/Mag 99	48
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
Cool Boarders 4	PI	12/Dic 99	71
Cool Boarders 4	PG	3/Mar 00	22
Cyber Tiger	PP	3/Mar 00	66
Downhill Mountain Biking	PP	1/Gen 00	44
Everybody's Golf 2	IM	2/Feb 00	72
FA Manager	PP	8/Ago 99	38
F.A Premier League Football Manager 2000	PP	2/Feb 00	42
F.A. Premier League Stars	PP	11/Nov 99	24
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44
FIFA 2000	PG	11/Nov 99	46
International Track & Field	PP	3/Mar 00	62
ISS Pro Evolution	PG	4/Apr 00	24
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12
Knock Out Kings 2000	PP	2/Feb 00	36
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
LMA Manager	PI	12/Dic 99	70
LMA Manager	PP	5/Mag 00	34
Madden 2000	PP	11/Nov 99	30
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
MTVSports	PP	1/Gen 00	60
NBA Basketball 2000	PP	12/Dic 99	60
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
NBA Live 2000	PP	2/Feb 00	52
NBA Pro '99	PI	7/Lug 99	54
NBA Pro 99	PP	2/Feb 00	34
NBA Showtime	PP	2/Feb 00	44
NFL Blitz	PP	1/Gen 00	63
NHL Championship 2000	PP	1/Gen 00	64
NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59
NHL FaceOff 2000	PP	2/Feb 00	67
No Fear: Downhill Mountain Biking	PI	5/Mag 99	54
Player Manager 99	PP	9/Sett 99	30
Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38
Premier Manager 2000	PP	5/Mag 00	46
Prince Naseem Boxing	PI	5/Mag 99	59
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72
Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38
Ready 2 Rumble	PP	11/Nov 99	26
Ronaldo V-Football	PI	4/Apr 00	72
Ronaldo V-Football	PI	5/Mag 00	71
Rushdown	PP	1/Gen 99	59
Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39
Street Skater	PP	5/Mag 99	42
Street Skater 2	PI	4/Apr 00	70
Supercross 2000	PP	2/Feb 00	57
Tele+ Calcio Manager 2000	PP	5/Mag 00	62
This Is Football	PS	8/Ago 99	20
This Is Football	PG	11/Nov 99	18
Thrasher: skate and destroy	PP	2/Feb 00	32
Tiger Woods 99	PP	5/Mag 99	51
Tony Hawk Skateboarding	PG	12/Dic 99	42
Tony Hawk's Sketeboarding	AS	4/Apr 00	90
Trick'n Snowboarding	PI	11/Nov 99	67
Uefa Champions League	PP	5/Mag 99	40
UEFA Champions League 2000	PP	5/Mag 00	44
UEFA Striker	PI	10/Ott 99	60
UEFA Striker	PG	1/Gen 00	20
Winning Eleven 4	IM	11/Nov 99	60
V Ball	PP	8/Ago 99	40
Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12
Victory Boxing 3	PI	4/Apr 00	67
Viva Football	PP	4/Apr 99	46
WCW Mayhem	PP	2/Feb 00	60
Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70
WWF Attitude	PP	10/Ott 99	32
WWF Smackdown	PI	4/Apr 00	68
WWF Warzone	CL	1/Gen 00	66



Simulazioni varie

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Dance! Dance! Dance!	IM	5/Mag 99	70
Densha De Go 2!	IM	6/Giu 99	73
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Dolphin's Dream	PP	6/Giu 99	34
Eagle One	PP	3/Mar 00	36
Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74
Music	PP	2/Feb 99	63
Night in Vegas	PP	5/Mag 00	58
Pepsi Man	IM	7/Lug 99	70
Plane Crazy	PI	7/Lug 99	56
Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
Railroad Tycoon 2	PP	5/Mag 00	32
RC Stuntcopter	PG	9/Sett 99	22
Stealth Patrol Spec Ops II	PP	5/Mag 00	40
Streak	PP	3/Mar 99	40
Theme Park World	PP	4/Apr 00	40
Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52
Um Jammer Lammy	PP	9/Sett 99	28
Wing Over 2	PI	5/Mag 99	62
Wing Over 2	PP	6/Giu 99	36
Worms Pinball	PP	2/Feb 00	65

Sparatutto

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Ace Combat 3	PI	7/Lug 99	55
Ace Combat 3	PP	3/Mar 00	34
Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
Bio Hazard Gun Survivor	IM	4/Apr 00	60
B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Colony Wars 4	PP	3/Mar 00	64
Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
Ghoul Panic	PP	4/apr 00	54
G Police 2	PI	4/Apr 99	58
G Police	CL	6/Giu 99	74
G Police 2	PP	8/Ago 99	34
Medal of Honor	PG	2/Feb 00	18
Mighty Hits Special	PP	3/Mar 00	71
Millennium Soldier Expendable	PP	2/Feb 00	40
Omega Boost	PI	7/Lug 99	58
Omega Boost	PG	8/Ago 99	26
Point Blank 2	PI	6/Giu 99	59
Point Blank 2	PP	10/Ott 99	28
Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Quake II	PG	11/Nov 99	12
Rainbow Six	PI	7/Lug 99	60
Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Retro Force	PP	3/Mar 99	35
R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
Silent Bomber	PI	4/apr 00	74
South Park	PP	9/Sett 99	40
Space Debris	PP	2/Feb 00	64
Space Invaders	PP	2/Feb 00	56
Super Dimension Fortress Macross	IM	10/Ott 99	55
Tiny Tank	PI	8/Ago 99	76
V2000	PP	2/Feb 99	59
Vigilante 8	PP	3/Mar 00	32
Virus	PP	8/Ago 99	58
War of the Worlds	PI	9/Sett 99	67

Strategici

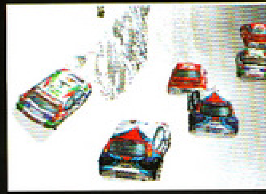
Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Asterix	PP	4/Apr 99	30
Battle Tanx	PP	5/Mag 00	57
Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Constructor	PP	1/Gen 99	63
Global Domination	PP	7/Lug 99	40
Kagero Deception 2	PP	9/Sett 99	34
KKND: Krossfire	PG	6/Giu 99	18
Master of Monsters	IM	8/Ago 99	70
Monster Rancher 2	IM	1/Gen 00	70
Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
Theme Park World	PI	8/Ago 99	12
Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18

Legenda
AS = Area Soluzioni
CL = Classic
PG = Planet Game
PI = Prima Impressione
PP = Prova Planet
PS = Planet Special
IM = Importazione

avvicinamento | rapido









colin | mcrae | rally | 2.0 giugno

Codemasters
GENIUS AT PLAY





www.halifax.it
HX HalifaX
a db Division

TRIUMPH

14.9 MILIONI SU STRADA

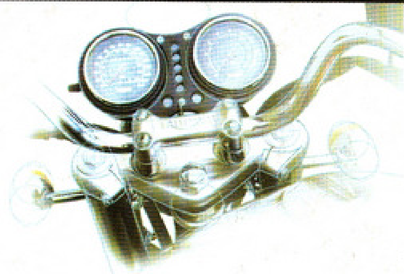
Le nostre motociclette sono omologate EURO 1.

Iscrizione gratuita a Riders Association of Triumph comprando una Triumph 2000.

Legend TT 900

Numero Tre usa esclusivamente lubrificanti Mobil





Le motociclette classiche non invecchiano mai. Triumph costruisce quattro modelli della serie Classic. Attorno ad un corposo trecilindri dolce e potente. Con tutta la modernità necessaria. Legend, si chiama la Triumph più essenziale: bassa, comoda, quattordicimilioninovecentomila su strada! Poi c'è la Thunderbird con il cambio a 6 marce, gli scarichi a bottiglia, il motore cromato e la verniciatura bicolore. E la Adventurer con la forcella inclinata e il corto parafango posteriore. Infine la Sport, forte, potentissima, sportiva. Con sei marce, 82 cavalli e tre freni a disco. E su tutto la affermata qualità ed affidabilità delle motociclette Triumph.



Adventurer 17,5 Milioni



Thunderbird Sport 20 Milioni

Triumph. Il più stupendo
marchio motociclistico del mondo ritorna grande.
Grazie alle sue nuove motociclette:
Speed Triple, Daytona, Sprint, Tiger, Legend, TT600.
Grazie alle quattromila persone che in Italia
hanno già comprato una Triumph credendo nella marca
e nella timida Numero Tre.
Numero Tre importatrice esclusiva per l'Italia T. 0293582000



IMPORTATRICE ESCLUSIVA PER L'ITALIA